# ATARI 1ST

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE 16/ TS.

## NOUVEAUX

Sublogic Jet,
Word Writer,
Partner ST,
Lecteur externe 720 ko

# LE BARON NOIR C'EST VOUS !

*Flight Simulator et Jet volent au-dessus de Paris, Londres, Moscou...*

**DOSSIER**
Les meilleurs logiciels éducatifs

**LISTING**
Transmettre par minitel

M 1681 - 13 - 25,00 F
3791681025006 00130

N°13 OCTOBRE 1988 - 25 F

# ANCIENS NUMÉROS
## COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION...

**Le n° 1 est épuisé**

N°2 — Banc d'essai du Mega ST - Les principaux logiciels musicaux fichés - Jeux : Le Manoir de Mortevielle.

N°3 — Fleet Street : La PAO dans la rue - Basic Omikron - Magic Sac - Imprimante Diconix modèle 150 - L'escalade : Transputer 68030.

N°4 — Guide d'achat 88 - Musique : Créator, le prétendant - Imprimante SLM 804.

N°5 — Graphisme : tablette CRP, Spectrum 512, Scanner Hawk - Logiciels : Stos, Signum, ZZ 2D, Inter C.

N°6 — Musique : MasterCore, Création Musicale, GFA et Midi - Gestion : Memsoft et Solution - Maîtriser GemDos.

N°7 — Mémoires de masse : la branche "durs" - Jeux : Eco et Wizball - Musique : Studio 24 - Tests : Pro Fortran 77, Induction (SGBD).

N°8 — 17 jeux - Logiciels : Astrocycle, le Rédacteur - La guerre des polices - M... le malin.

N°9 — Dossier : jeux de rôle - Logiciels : SuperBase pro 1, Signum 2, Compta III Jaguar - Midi : la musique câblée.

N°10 — Simulation panoramique : Carrier Command - Dossier : les Shoot'em up - Logiciels : Timeworks, Pro 24 v.3.0., GFA Basic v.3.0.

N°11 — Dossiers : Les simulateurs de vol, Une imprimante pour votre ST - Musique : le vrai visage du MT 32 - Help ! Sapiens, Crafton et Xunk.

N°12 — Dossier jeux d'arcade - Help ! Crafton et Xunk - Musique : TX 812, un éditeur pour "expander" multitimbral - Public Astro.

**Commande d'anciens numéros de *1 ST***

Veuillez m'adresser pour 25 F par numéro :

☐n°2 ☐n°3 ☐n°4 ☐n°5 ☐n°6 ☐n°7 ☐n°8 ☐n°9 ☐n°10 ☐n°11 ☐n°12 ☐n°13 ☐n°14☐

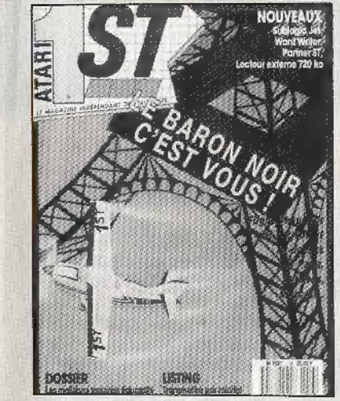
Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Règlement par: ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

Commande à adresser à
**LASER PRESSE - 1ST**
**Service Anciens Numéros**
**5/7, rue de l'Amiral Courbet**
**94160 SAINT-MANDÉ**




*Couverture : Toffaletti*
*Illustration p.36 : Jean Dobritz*
*Photo p.37 : T. Camus*

# 1ST

N°13 - OCTOBRE 1988

# SOMMAIRE


INFOS ..... 4

GRAPHISME ..... 10
*Quantum Paint*, avec des "plus".

PRÉSENTATION ..... 12
*WordWriter*, le traitement de texte facile.

VERTICAUX ..... 14
*Partner ST*, une dizaine d'"accessoires de bureau".

DOSSIER ..... 16
Bourse du savoir : le ST en hausse. Les logiciels éducatifs.

HELP ! ..... 28
*Dungeon Master*, 4, 5, 6... cueillir des clefs.

AU PIED DE LA LETTRE ..... 30
Vos interrogations, vos suggestions et vos réponses aux "help" des copains.

PRÉSENTATION ..... 32
RF 302 : un drive 720 ko économique.

MUSIQUE ..... 34
Le circuit sonore YM-2149 monte le son.

REPORTAGE ..... 36
Un ST dans la police.

COIN DU PRO ..... 38
*Prestacapte*, le minitel avec adresse. *SwiftCalc*, des calculs et des graphes.

LISTING ..... 40
Un décompacteur Degas.

PRÉSENTATION ..... 42
Le nouveau "nouveau TOS".

BIDOUILLES ..... 44
Transmission des logiciels par minitel. Du graphisme sans parasites.

FICHES CUISINE ..... 50
Dompubs'story : vie et mœurs des logiciels du domaine public.

PETITES ANNONCES ..... 52

JEUX ..... 54
*Virus, Side Arms, Bermuda Project, Platoon, Better Dead than Alien, Alien Syndrome, Skrull, Overlander, Corruption, Opération Jupiter, Peter Beardley's International Football et Street Fighter.*

En haut avec les meilleurs :
*Jet* de Sublogic ..... 58


# EDITO

Deux événements ponctueront la rentrée pour nous autres, aficionados du ST. Le salon de la Musique où les micros de Sam Tramiel font référence dans ce domaine. Mais surtout, LE *happening* que sera le Festival de la Micro où Atari France, décidé à faire les choses en grand, exposera le plus exhaustivement possible la culture... Atari. Par le biais, évidemment, de ses matériels, mais aussi par une galaxie d'applications et de premières en logiciels. Un très fort moment pour ceux qui pourront être parisiens du 14 au 16 octobre 1988 à l'Espace Champerret.

Pour patienter, ruez-vous sur le « scenery disk » de Paris muni de votre *Flight Simulator* ou de *Jet*. Vous pourrez vous entraîner très sérieusement pour devenir un « baron noir » démentiel en survolant la capitale de jour comme de nuit, en Cessna ou en Jet. Over.

*La rédaction*


**1 ST est édité par Laser Presse S.A.** : 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. **Directeur de la publication** : Jean Kaminsky.
**REDACTION**
**Directeur de la rédaction** : Jacques Eltabet. **Secrétaire de rédaction** : Catherine Auberger. **Rédaction :** G. Lopez. **Ont également collaboré à ce numéro** : J. Duphly, A. Forqueray, X. Frigara, G. Geneslay, L. Hollo, J.-M. Konn Konn, A. Lartiche, Michel, C. Callaux, Chris., P. Miel, E. Mouratila, E. de Rousiers, S. Schreiber, Ch. Valmont, R.V.
**FABRICATION**
**Directeur de fabrication** : Jean-Jacques Galmiche. **Maquette** : Thierry Martinez. **Photogravure** : Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Balleriaud.
**ADMINISTRATION**
**Diffusion** : Bertrand Desroche. **Abonnements** : Martine Lapierre. Tél. (1) 43.98.01.71.
**Comptabilité** : Sylvie Brouxel.
**PUBLICITE**
**Régie publicitaire** : Néo-Média, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (1) 43.98.22.22. Télécopie : (1) 43.28.72.12. **Chef de publicité** : Thierry Cagnion. **Assisté de** : Mick Deret.
**Photocomposition** : Composcopie. **Impression** : SNIL-RBI. **Commission paritaire** : en cours. **Dépôt légal** : 4e trimestre 1988.

## ULTIMA DONNE DANS L'ACCESSOIRE UTILE

Ultima, le magasin bien connu de nombre d'STtistes parisiens, propose actuellement une gamme d'accessoires pour ST vraiment utiles. En particulier, un commutateur de moniteurs (290 F), un quadrupleur de joysticks (90 F pour jouer à *Gauntlet II* ou *Leatherneck* à 4 joueurs), des rallonges joystick (50 F) et divers câbles de liaison (minitel, etc.).

## DESSIN CYBERNÉTIQUE

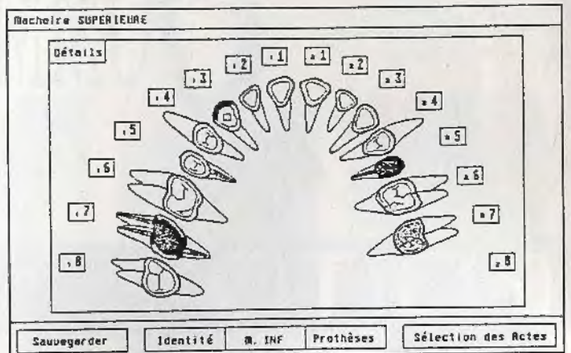
Upgrade va franciser la ligne des produits Cyber édités à l'origine aux Etats-Unis par Antic. Cette gamme est orientée vers le graphisme et l'animation, elle comprend l'ensemble d'outils graphiques : *CAD 3D, CyberPaint, CyberStudio, CyberControl, CyberSculpt.*

## RUMEURS CHEZ ATARI UK

Un nouveau ST "meilleur que l'Amiga" serait lancé en avril prochain par Atari Angleterre. Encore des rumeurs donc, puisque, officiellement, cette machine n'existe toujours pas.
Le fameux E-ST se transforme d'ailleurs à l'occasion en ST Plus. Les performances revendiquées comprennent l'affichage de 4 096 couleurs simultanées, une sortie sonore stéréo et des scrollings horizontaux et verticaux plus rapides que le ST et l'Amiga actuels. Les prix de cette nouvelle merveille devraient tourner autour de 399 livres, mais sont directement liés aux variations de prix des mémoires vives (RAM).
De l'autre côté de l'Atlantique, c'est la console de jeux basée sur le ST qui est prévue pour le printemps prochain. Les prix annoncés (sujets à caution bien sûr) sont de l'ordre de 2 000 F, *"Wait and see"* comme disent nos voisins britanniques.

## OUVREZ LA BOUCHE

La société Logisoft — (16) 61 22 61 41 — édite un logiciel de gestion de cabinet dentaire : *Le Dentiste.* Le logiciel prend en charge les patients, les actes, la pharmacie, la comptabilité, les statistiques avec graphiques et le courrier. Tirant parti des possibilités graphiques du ST (640x400 en monochrome haute résolution), le programme va même jusqu'à afficher les arcades dentaires du patient.




*Le dentiste, un jeu d'arcades... dentaires pour hommes en blouses blanches sanguinolentes.*

## LE ST SUR LES RAILS

Les Chemins de fer hollandais viennent juste d'acheter plus de 3 000 ST d'un coup. Qu'attend notre SNCF pour en faire autant... Cela devrait pourtant être possible ...

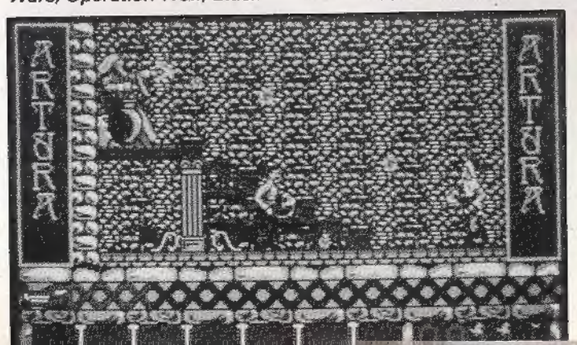
## FLEET STREET PUBLISHER ÉLARGIT SON DOMAINE

Le best-seller de Mirrorsoft va être capable d'effectuer des sorties en langage Postscript (celui des imprimantes laser d'Apple) ou vers une laser HP. Ce logiciel sera aussi capable de piloter un grand écran de la marque MegaVision. Enfin, un lien avec une photocomposeuse professionnelle (Linotron 202) procurera une librairie 1 500 polices.

## US GOLD CARTONNE POUR LA RENTRÉE

Après l'énorme succès de *OutRun* — malgré certaines versions vraiment médiocres, il s'est vendu plus de 250 000 softs, toutes machines confondues —, US Gold et les nombreuses marques qui lui sont associées préparent une rentrée en force.
Sont notamment au programme une compilation des meilleurs produits ST composée de l'excellent *Wizball*, du non moins bon *Barbarian* (celui de Palace Software), enfin de *Enduro Racer, Crazy Cars*, et *Rampage.*

Plusieurs nouveautés vont également rapidement voir le jour : *Bushido* qui reprend le principe de *Gauntlet* mais en transposant l'action au Japon, *The Games Winter Edition* qui offre sept nouvelles épreuves du monde de la glisse, et de nombreuses adaptations d'arcade : *1943, Tiger Road, ThunderBlade, Guerilla Wars, Operation Wolf, Black Tiger, Army Moves, Road Blasters*, et *Arturas* devraient rapidement tomber dans les bacs de vos fournisseurs favoris.
Attendez, ne croyez pas que vous vous en tirerez comme ça, il en reste encore, vous prendrez bien un peu de *Foft* (simulation spatiale genre *Elite*), ou alors un petit *Victory Road* (jeu d'arcade aventure) pour la route.

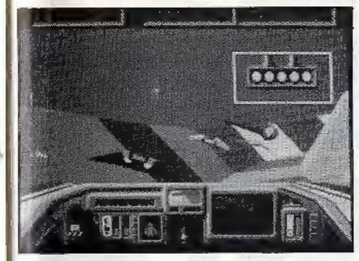







## UBI ADOPTE LES SSI

Tous les amateurs de jeux d'aventure, rôle et wargames connaissent les jeux américains SSI. Eh bien, Ubi Soft — l'importateur-traducteur (pas toujours très bon d'ailleurs) pour la France — annonce un nouvel arrivage. Nous aurons droit incessamment sous pas longtemps à : *Questron II*, jeu de rôle genre *Ultima* ; *Warship*, simulation navale ; *Sons of Liberty*, wargame sur les guerres d'Indépendance américaines ; et *Stellar Crusade*, simulation S.F économico- stratégique.
Pour faire bonne mesure, Ubi Soft crée aussi un club des fans SSI proposant divers avantages à tout acheteur d'un original.



## PARTICIPATION RECORD d'ATARI AU FESTIVAL DE LA MICRO.

La participation massive d'**Atari France** au second **Festival de la Micro** qui se tiendra à **Paris** à l'Espace Champerret sera placé sous le triple signe bénéfique du XE, du 520 et du 1040 ST.
Vous pourrez l'espace d'un long week-end vous plonger, avec délectation, dans la culture atarienne. La firme de Sam Tramiel déploiera ses fastes et ses ors pour ceux d'entre-vous qui pourront être parisiens du **14 au 16 octobre 88.**
Qu'on en juge; une atmosphère très spéciale sera développée autour du 520. Oui du petit 520 ST. Il sera paré des meilleurs jeux, dont un bon nombre seront dévoilés au public pour the **1st time.** Par avance, un régal pour les yeux.
Une myriade d'applications graphiques vous montreront des couleurs par kilos et l'état de l'art sur le graphisme vu par un micro familial 16 bits.
Pour les oreilles, la musique sonnera les douze coups de midi

Le ST étant le **STandard** en la matière, les musiciens amateurs et professionnels y trouveront des logiciels et du matériel à leur mesure et à leur portée (avec jeu de mots).
Le bulbe rachidien sera émoustillé par l'univers binaire de la programmation et des logiciels applicatifs.
Le 1040, ès qualité, sera présenté en **costume bureautique 3 pièces** (unité centrale+moniteur+souris). Les quatre pôles traditionnels seront bien représentés: traitement de texte, gestion de fichiers, tableur et communication. La micro-édition sera dévoilée sous un jour nouveau, et ce par des étudiants.
A l'occasion de cette manisfestation, les possesseurs de ST pourront se précipiter sur une offre alléchante: un sac à dos contenant cinq logiciels, le tout proposé à un prix évidemment attractif. Pour illustrer la polyvalence du ST, on trouvera au fond du sac un jeu, trois logiciels applicatifs: graphique, musique et éducatif et enfin un langage. On parle en coulisse et sous toutes réserves de ZZ-rough, Basic Gfa 3 et Carraz éducatif.
Les nouveautés avec un grand N seront essentiellement représentées par les consoles XE. **Du jeu qui assure,** mais aussi des extensions pour devenir un micro-ordinateur à part entière.
Et ceci n'est qu'un début, l'essentiel des animations vous est pour le moment caché. Les surprises risquent d'être de taille.
Atari sera aussi entouré d'une galaxie de partenaires sur une surface de plus de 1000 mètres carrés.
*Festival de la micro. Espace Champerret, Porte Champerret Paris XVIIe.*

FESTIVAL DE LA MICRO

DU 14 AU 16 OCTOBRE '1988
ESPACE CHAMPERRET-PARIS

## LE TRANSPORT QUI A DU RESSORT

Les globe-trotters du clavier vont être contents ! Un fabricant français — Kangourou Services — propose housses de protection et sacs de transport spécialement adaptés aux modèles de la gamme Atari. Qui plus est, les prix sont assez raisonnables : 350 F le sac de transport ST, 420 F le sac moniteur, et 130 F la housse. Alors, avant d'entreprendre un périple en Australie avec votre ordinateur favori, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

*Kangourou Services — BP 19 54130 Saint-Max. Tél. : 83 21 25 33.*

## LE VÉRITABLE DONGEONS & DRAGONS ARRIVE

US Gold et SSI viennent d'unir leurs forces pour produire une série de jeux fondée sur le système de jeux de rôle le plus pratiqué au monde : *Advanced Dungeons & Dragons* (ils ont d'ailleurs racheté très cher les droits à TSR). Le projet a l'air tout ce qu'il y a de plus sérieux, 1 million de livres (sterling bien sûr !) devraient être investies sur cinq ans dans cette aventure. Non seulement nous aurons droit à des modules classiques de type *Dungeon Master* ou *Bard's Tale*, mais — alors là, tenez vous bien — une série d'utilitaires et d'aides au jeu, permettant entre autres de créer vos propres scénarios, devrait voir le jour également.
Les deux premiers épisodes de la série *Pool of Radiance* et *Heroes of the Lance* seront prêts avant la fin de l'année.

## LA MIDI EN MOUVEMENT

Les musiciens, danseurs et autres artistes peuvent désormais commander d'un simple mouvement l'intervention de sources électroniques de musiques (synthétiseurs, échantillonneurs,...) grâce à l'EMS Soundbeam de Electronic Music Studios.

Cet appareil développé en Angleterre fait appel à un échosondeur ultrasonique pour déceler la présence et la distance de tout objet coupant le faisceau. Cet appareil transforme ainsi l'information de mouvement en données numériques de type MIDI (donc exploitables par un ST). Les tons peuvent être interprétés musicalement, l'appareil jouant le rôle de clavier de piano où des sons différents sont assignés à divers segments du faisceau et produits quand l'intersection avec l'objet ou le corps se fait dans le segment. La longueur de faisceau se règle de 30 cm à 6 mètres.
En mode mono, l'appareil déclenche une seule note par intersection, tandis qu'en mode reprise, les mouvements dans le

segment intercepté déclenchent les notes adjacentes. On peut introduire accords et retards, la variation de ton et des données de modulation peuvent également être produites dans le faisceau intersecté. L'appareil offre des prises à trois unités asservies, ce qui autorise quatre voies simultanées.
*Electronic Music Studios — Trendeal Vean Barn, Ladock, Truro, Cornwall TR2 4NW England.*

## CARRAZ JOUE LES PETITS MALINS

Après avoir signé au mois de mai la licence exclusive d'exploitation micro-informatique de la série télévisée "*Les Petits Malins*", Carraz sort une ligne de logiciels éducatifs : *Les Petits Coloriages malins*. Ces logiciels de coloriage destinés aux enfants de trois à six ans comportent différents niveaux en fonction de l'âge de l'enfant et de sa familiarisation avec le micro-ordinateur. Il s'agira pour eux de susciter de nouvelles images aux nombreuses couleurs tout en s'initiant au fonctionnement du micro-ordinateur.

## UN CARREFOUR PARTICULIER A NIORT

La deuxième édition du Carrefour Media Jeunesse ouvrira ses portes du 17 au 20 novembre prochain à Niort. Cette manifestation regroupera les principaux éditeurs de livres, presse, logiciels, vidéo, disques, cassettes, musique, jeux, serveurs télématiques ainsi que les institutions et associations publiques ou professionnelles concernées par le rôle des médias dans l'éducation.
Dans le cadre de ce salon auront lieu plusieurs concours dont celui doté de 30 000 F de prix consistant à la conception d'une nouvelle œuvre (vidéo, théâtre, BD, Informatique,...) fondée sur l'adaptation d'un livre pour la jeunesse.
*Pour tout renseignement contactez M. Pagani — Direction générale, Hôtel de Ville de Niort. Tél. : (16) 49 32 58 00.*

## JAMAIS SEULS SUR LA SOTFLINE WINGS

Pour répondre à vos questions, la société Wings a mis en place une "softline", avec ou sans abonnement. Ce service fournit en plus les dernières versions (upgrades) des logiciels *FirstWord Plus, Easy Draw* 1 et 2, *Timeworks*, etc. TimeWorks DTP Light et Easy Draw 2 Supercharger : nouvelle version en 5,25 et 3,5 pouces pour ST 520 et 1040. Fourni avec Gemdos. Prix public 499 F ttc avec des images numérisées (à peu près 50). Une aubaine pour les débutants en PAO. Quant au second produit, il pourra converser avec le premier et fournir une iconographie substantielle à vos créations de pages Wings.
*Wings — (1) 48 07 08 29.*

## ÉCHECS COLOSSAUX

Pour les fondus du 64 cases sur les 16 bits Atari, CDS Software ltd, une firme anglaise de Doncaster, va lancer *Colossus Chess X*, une adaptation améliorée du *Chess 4* sur 8 bits.
L'échiquier est visible en deux ou trois dimensions, et sous plusieurs angles de vue. Les autres titres en préparation s'intitulent *Wulfpack* (guerre sous-marine), *HI-Q Quiz* (un Trivial pursuit), et *Syntax* (arcade avec scrolling).

## DANS LE MODEM, LA COURSE

Electronic Arts s'apprête à commercialiser un nouveau jeu que l'on pourrait presque qualifier de révolutionnaire. *Powerdrome* est une course de vaisseaux à réaction qui se déroule à une vitesse vertigineuse. Les six circuits (situés chacun sur une planète différente) sont des anneaux au relief assez tourmenté (virages, montées, descentes, tunnels). Quant aux graphismes, en 3 dimensions pleines, ils s'affichent à une cadence redoutable. De plus, sachez que le jeu simultané à deux machines est possible ! Un câble de liaison ou deux modems, et vous voilà embarqué dans une saison de courses interplanétaires. D'autres titres de chez ECA sont également sur le point de sortir, il s'agit de *Nigel Mansel'S Grand Prix*, Empire et *Zany Golf*.

## SALON ENTREPRISES ET MICRO

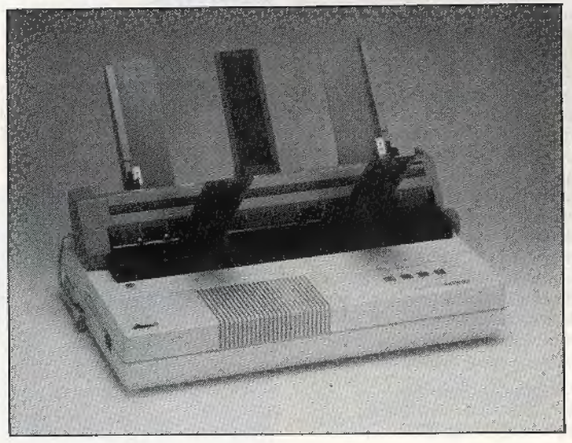
Le Salon des solutions Micro-Informatiques pour l'entreprise en action se tiendra à Paris, porte de Versailles du 18 au 22 octobre. Il s'adresse principalement aux professionnels de la distribution — revendeurs traditionnels, VARs, SSII, installateurs — et propose, entre autres, des solutions informatiques complètes aux entreprises ainsi que toute une série de conférences et de débats.

## LE VIRUS VERSION 3.0

En Allemagne, la nouvelle version du Gfa Basic (3.0) était diffusée commercialement avec, en prime, un passager clandestin. Un virus venu d'on ne sait où, s'était effectivement installé sur le boot secteur. Heureusement, en France, les versions vendues par Micro Application semblent totalement décontaminées.

## 24 AIGUILLES MON FRÈRE !

Brother complète sa gamme par une imprimante matricielle 24 aiguilles, 132 colonnes et 216 cps. Elle est compatible IBM proprinter, Epson LQ 1000 et Diablo 630. Elle est capable d'imprimer en feuille à feuille, sans retirer le listing. Prix public : 7 300 F ht.
*Brother — (1) 48 69 96 16.*







## MÉDIAS INFORMATIQUES TOUJOURS PLUS HYGIÉNIQUES

Activision change de nom, dorénavant le nom de guerre de la société californienne change pour Mediagenic, le titre Activision ne sera plus réservé qu'à la gamme ludique. Pour marquer le coup, ils s'apprêtent à faire très fort sur ST, des adaptations de super machines d'arcade pour tous les goûts ! Accrochez vos bretelles, on y va...
Tout d'abord les deux produits vedette prévus avant la fin de l'année : *R-Type* et *AfterBurner* ! Oui, vous avez bien lu, il s'agit bien des adaptations des fameux "hits" en jeu d'arcade. Ensuite, suivront progressivement *SDI* tiré également du jeu d'arcade, puis *I.S.S, TimeScanner, The Real Ghostbusters, International Karate Plus*, et enfin *Super Hang on* (vous savez bien, la course moto où l'on s'incline réellement dans les virages...).

## LES TUNIQUES BLEUES ATTAQUENT

Infogrames dont le nom rime avec bandes dessinées — qu'elle adapte régulièrement sur micros — a signé un contrat d'édition avec Dupuis. Cette maison est, comme chacun le sait, éditrice de *Spirou*. La première œuvre, très martiale, qui ne se veut pas une gaffe : la célèbre saga des Tuniques Bleues. Le lieu : le Wisconsin ; l'époque : 1862, en pleine guerre de Sécession ; le thème : un jeu de stratégie mâtiné d'arcade où l'on joue soit seul contre l'ordinateur, soit contre un autre joueur. Pour déconcentrer vos faibles cervelles des méandres tactiques, trois épisodes "arcadiens" sont proposés à vos poignets électriques. Qu'on en juge : attaque de train avec assaut de la loco ; attaque du stock d'armes du fort ennemi ; et pour le dessert, charge de cavalerie. Les émules de Clauzewitz seront ravis.
*Infogrames — (16) 78 03 18 46.*

# MICRO APPLICATION AIME ATARI.

**LES LIVRES ET LOGICIELS MICRO APPLICATION POUR ACQUÉRIR L'INDISPENSABLE CONNAISSANCE ET LE SAVOIR-FAIRE, POUR UTILISER VOTRE ATARI EN TOUTE EFFICACITÉ.**

Quoi de plus fascinant que ces superbes images pleines d'ombres et de perspectives que traversent d'énormes billes polies comme des miroirs... GFA RAYTRACE est le premier logiciel permettant de développer de telles applications sur ST. Puissant et convivial, vous pouvez mettre au point une image animée facilement et instantanément. Vous disposez de nombreux éclairages, fonctions d'animation et de dessins, et vous pourrez charger les images créées sous d'autres logiciels pour les retravailler par la suite.
Réf. ST 028. 495 F.

Ce livre aborde tous les aspects du GFA BASIC 3.0, de la mise en route jusqu'à la gestion des outils de GEM.
Découvrez, illustré de nombreux exemples pratiques, tout sur la programmation en GFA 3.0, les variables, les procédures, les fonctions paramétrales, le traitement des données, l'accès aux disquettes... Disposez de toutes les informations pour parfaire l'apprentissage de ce fabuleux langage ou passer facilement de la version 2.0 à la version 3.0.
Réf. ML 527. 129 F.

Indispensable pour réaliser des applications poussées capables de tirer parti des fabuleuses possibilités de la version 3.0. Cet ouvrage exploite les nouvelles instructions de langage telles que : programmation structurée, nouveaux types de variable, instructions Line-A, routines assembleur, bibliothèque AES... La disquette offre de nombreux exemples et programmes utilitaires, de la sortie de textes en assembleur à la création d'icônes.
Réf. ML 638. 349 F avec la disquette.

Une introduction claire à la programmation du surpuissant microprocesseur 68000. LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE ST dévoile toutes les clefs de la programmation en assembleur, de la simple manipulation de bits à l'intégration de vos programmes dans d'autres langages évolués. Mais aussi : la structure du microprocesseur, les étapes de la programmation en assembleur, de nombreux programmes exemples sont disponibles en option sur disquette.
Réf. ML 141. 149 F.

Grâce au GRAND LIVRE DE 1ST WORD PLUS, maîtrisez les commandes de ce logiciel. Exploitez les très nombreux exemples et réalisez tant la mise en forme des textes que la préparation de documents élaborés pour l'impression. Enfin, la disquette du livre vous propose des drivers d'imprimante, une banque d'images ainsi que des fichiers au format SUPERBASE et CALCOMAT pour optimiser le publipostage.
Réf. 616. 299 F avec la disquette.

**De par sa puissance et sa convivialité, le GFA s'est imposé comme "le langage" sur ATARI ST. Aujourd'hui, GFA surpasse GFA avec la version 3.0 dont la richesse et l'environnement renforcent encore la suprématie.**

Un nouvel éditeur très confortable : heure en temps réel, compteur de lignes asservi au curseur, témoin de verrouillage, possibilité par simple clic d'accéder aux accessoires bureau de GEM sans quitter le travail en cours. 4 formats différents pour les mots clés et variables de l'éditeur. Pour gagner du temps dans vos développements de nouveaux outils : l'appel des fonctions peut être effectuée entre autres par la combinaison ALT/bloc numérique et le bloc numérique permet le déplacement du curseur.
200 nouvelles fonctions : fonctions mathématiques, opérations sur les bits, interruptions, nouveaux types de variables...
Les excès de vitesse : pour certaines instructions comme : PSET, FOR..., NEXT ou INPUT le gain de temps va de 100 à 400 %.
Réf. ST 027. 750 F.

**LA DISQUETTE ASSOCIÉE AU LIVRE : UN CONCEPT MICRO APPLICATION. ENFIN RÉUNIS TOUS LES AVANTAGES DE LA CHOSE ÉCRITE ET LE CONFORT APPORTÉ PAR LA DISQUETTE. POUR DÉCOUVRIR TOUS NOS LIVRES ET LOGICIELS ATARI, N'HÉSITEZ PAS : DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE.**

L'ÉNERGIE MICRO

EDITIONS MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG-POISSONNIÈRE 75010 PARIS/TÉL. : (1) 47703244

| REF. | DESIGNATION | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| FRAIS D'ENVOI* | | |
| | TOTAL TTC | |

* 20 F si commande inférieure à 250 F/40 F recommandé

☐ mandat ☐ chèque à l'ordre de MICRO APPLICATION

Date d'expiration

1ST 13

Nom

Adresse

Ville

Code postal

Date Signature

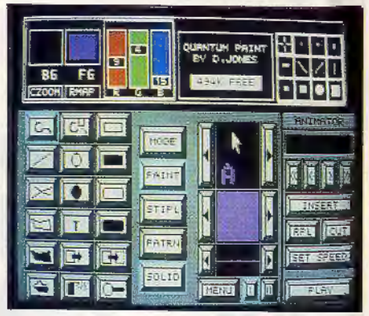
☐ GRATUIT : JE DÉSIRE RECEVOIR LE CATALOGUE 88/89

**Diffusion librairies : Éditions RADIO Tél. : (1) 43 296370**
**Distribution : Genève : Micro distribution Tél. : (022) 843482**
**Bruxelles : Easy Computing Tél. : 02-6606390.**

EDITIONS MICRO APPLICATION

# QUANTUM PAINT avec des plus

**Depuis la première version — *Quantum Paintbox* —, le "box" a disparu, mais les 4096 couleurs sont toujours là et ce logiciel bénéficie de quelques améliorations...**




Le principe général est toujours le même : on dispose de deux écrans pour dessiner, et d'un troisième pour afficher les fonctions. Si ce dernier est bien présenté, il manque un cadre aux deux premiers tableaux, ce qui éviterait de dessiner dans le vide ou de chercher la souris. Une règle et un quadrillage auraient également été bienvenus.

Les outils de dessin sont agréables à utiliser, et tous ont leur utilité. Citons, par exemple, la copie, le déplacement de blocs rectangulaires (qui fonctionne enfin correctement), le lasso servant, quant à lui, à utiliser des blocs de formes irrégulières, la loupe, et bien sûr toutes les fonctions usuelles de base (dessin à main levée, gomme, tracé de droites, cercles, carrés, remplissage, aérographe, etc.).

Apparemment, le programme ne "plante" plus comme la malheureuse première version. Par contre, on ne dispose toujours pas de fonctions évoluées pour manipuler dessins et couleurs (antialiasing, distorsions d'image,...).

## POINT FORT DU PROGRAMME : LA COULEUR

Quatre modes sont proposés : 32 couleurs en moyenne résolution (rare !), 128, 512 et 4096 en basse résolution.

Les 128 couleurs sont disposées comme suit : le tableau est divisé en huit parties, dont les proportions sont définissables, auxquelles correspondent huit palettes de couleurs. Chaque palette contient seize couleurs, que vous pouvez changer à tout instant : 16x8 = 128 couleurs, le compte est bon.

La définition des palettes est facilitée par des fonctions de copie et de dégradé. Il existe également un mode faisant défiler une gamme sélectionnée de couleurs (*colour cycling*), pour rendre un écoulement d'eau, par exemple.

Pour les 512 couleurs, l'écran est découpé en colonnes de 80 pixels de large, sur un de haut. Chaque colonne dispose de sa propre palette. On obtient alors 512 couleurs simultanées, "véritables couleurs" devrais-je dire, car dans le mode 4096, certaines couleurs intermédiaires sont obtenues par "mélange", rendues par superpositions successives de plusieurs couleurs de base. C'est, tout le monde l'a reconnu, un mode entrelacé spécial.

Si les couleurs sont belles, il est parfois pénible d'avoir à les redéfinir sans arrêt. Il n'y a plus de fonction dégradé ou copie de teintes dans ce mode, mais il est possible de sauvegarder des palettes. Ouf ! Si le clignotement est assez stressant en 50 Hz, il devient supportable en 60 Hz et passe presque inaperçu.

Il est également possible de faire de l'animation, en sauvant successivement chaque scène, et en les repassant à une vitesse programmable. Le compteur des scènes est à quatre chiffres, je n'ai été que jusqu'à deux, bon courage pour les deux autres.

Vous pouvez enfin montrer vos chefs-d'œuvre devant une assemblée pleine d'admiration avec le "slide show".

Globalement, le programme est en net progrès, mais, hélas !, reste toujours peu pratique d'emploi. En effet, pas très facile de dessiner en différé avec des pseudo-couleurs, même si l'on peut régler le temps nécessaire avant le redessin en 4096 teintes (qui semble plus rapide qu'avant). Malgré ses défauts, *Quantum* reste pour l'instant le seul programme à offrir autant de couleurs, et son prix est vraiment raisonnable. Alors...

Le logiciel se présente sous la forme d'une disquette 3"1/2, accompagnée d'un manuel en anglais. Il fonctionne sur tous les ST avec un moniteur couleur, et demande 1 Mo de mémoire, sinon plus.

***H.B.***

| | |
|---|---|
| Produit | Quantum Paint |
| Editeur | Eidersoft |
| Importateur | Wings |
| Prix | 299 F |

## ET ENCORE...

- *Quantum* est toujours protégé par un mot de passe (copie de sauvegarde possible).
- Il peut à présent charger des images aux formats *Neochrome* et *Degas*.
- Les fontes de caractères Degas (type GDOS) sont chargeables et utilisables à volonté.
- Une option compression d'image bien utile a été ajoutée (une image en 4096 couleurs prend plus de 32 ko).
- Autre nouvelle possibilité en mode 512 et 4096 teintes : l'édition et la modification des couleurs d'un bloc défini soit avec le lasso soit avec le découpage normal.
- A noter qu'une option "hardcopy" monochrome est prévue d'origine. Pour utiliser une imprimante couleur, il faut acheter un driver spécifique (PJ80, 132 Colorjet, Xerox 4020).
- Tiens, au fait... un kit développeur comprenant tous les sources des routines de gestion de couleurs est vendu par Eidersoft en Angleterre.




·COCO NUT·

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT MONTPELLIER
CENTRE COMMERCIAL LE TRIANGLE
NIVEAU BAS
34000 MONTPELLIER
TÉL. : 67.58.58.88

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard VOLTAIRE
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine

COMITÉS D'ENTREPRISES, COLLECTIVITÉS
CLUBS, ÉTUDIANTS, CONTACTEZ :
SCOOP INFORMATIQUE
13, Bld VOLTAIRE 75011 PARIS
TÉL. : 43.55.63.00 (DEMANDER MARIO)

LE SPECIALISTE DE L'ATARI ST

ATARI 520 / 1040 STF

512KO RAM POUR LE 520STF
1 MO RAM POUR LE 1040STF
LECTEUR DISK DOUBLE FACE 720KO
ROM INTEGREE (GEM)
16/32 BITS MICROPROCESSEUR 68000
CLAVIER AZERTY AVEC BLOC NUMERIQUE
INTERFACE MIDI INTEGREE
3 RESOLUTIONS GRAPHIQUES
— 320 x 200 EN 16 COULEURS
— 640 x 200 EN 4 COULEURS
— 640 x 400 EN MONOCHROME H.R.
SOURIS
CABLE PERITEL

520 STF ..... 3 490
520 STF + MONITEUR MONO H.R. ..... 4 490
520 STF + MONITEUR COULEUR ... 5 490

1040 STF ..... 4 790
1040 STF + MONITEUR MONO H.R. ... 5 990
1040 STF + MONITEUR COULEUR ..... 7 490

ATARI PC2

512 KO DE RAM - 32 KO DE ROM - 256 KO MEMOIRE VIDEO. 3 MODES GRAPHIQUES INTEGRES : CGA - EGA-HERCULES. CLAVIER AZERTY - SOURIS - 4 SLOT D'EXTENSION LIVRES AVEC LES LOGICIELS : GEM WRITE - GEM PAINT - GEM DESKTOP - GW BASIC - MS DOS 3.2

PC2 (2 FLOPPY 5"1/4 INTEGRES) + MONITEUR MONO PCM 124 ..... 5 490 HT
PC2/HD (1 FLOPPY 5"1/4 + DISQUE DUR 30MO INTEGRES) + MONITEUR MONO PCM 124 ..... 8 490 HT

ACCESSOIRES

IMPRIMANTES :
STAR LC 10 ..... 2590
STAR LC 10, 7 COULEURS ..... 2890
STAR NB 24/10 ..... 5990
STAR LC24/10 ..... 4990

MONITEURS :
MONOCHROME H.R. SM124 ..... 1590
COULEUR ATARI SC1 425 ..... 2690
COULEUR PHILIPS 8001 ..... 2490

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :
SH205 DISQUE DUR 20 MEGA ..... 4490
CUMANA :
3"5 DOUBLE FACE 1 MEGA ..... 1850
5" 1/4 1 MEGA ..... 2190

DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE :
3"5 SF/DD (135TPI) LES 10 ..... 99
3"5 DF/DD (135 TPI) LES 10 ..... 120
5" 1/4 NEUTRES LES 10 ..... 39

BOITES DE RANGEMENT :
CONT. 40 DISQ. 3"5 A CLE ..... 99
CONT. 40 DISQ. 3"5 SANS CLE ..... 89
CONT. 150 DISQ. 3"5 POSSO ..... 150

JOYSTICKS :
QUICKJOY 2 ..... 89
QUICKJOY 3 ..... 129
SPEEDKING KONIX ..... 105
PRO 5005 ..... 159
QUICKSHOT 2 ..... 69
QUICKSHOT 2 TURBO ..... 129

DIVERS :
CABLE IMPRIMANTE ..... 150
CABLE MINITEL ..... 250
TAPIS SOURIS ..... 75
HOUSSE CLAVIER 520/1040 ..... 99
HOUSSE MONITEUR ATARI ..... 99
RUBAN ENCREUR LC10 ..... 49
RUBAN ENCREUR NL 10 ..... 79
RUBAN ENCREUR SMM804 ..... 79
PROLONGATEUR DE JOYSTICK ..... 49

JEUX

ALBUM EPYX ..... 239
ARMY MOVES ..... 195
ALIEN SYNDROME ..... 185
ARKANOID 2 ..... 195
BOMBJACK ..... 225
BIONIC COMMANDOS ..... 185
BAD CAT ..... 210
BETTER DEAD THAN ALIEN ..... 185
BEYOND TJE ICE PALACE ..... 185
BUGGY BOY ..... 195
BARD'S TALES ..... 225
BARBARIAN (PSYNOSIS) ..... 195
BARBARIAN (PALACE SOFT) ..... 140
CORRUPTION ..... 295
CARRIER COMMAND ..... 220
CHESS (PSION) ..... 295
CHESSMASTER 2000 ..... 225
DONGEON MASTER ..... 245
DEFENDER OF CROWN ..... 269
EXPLORA ..... 345
ENDURO RACER ..... 145
FOOTBALL MANAGER 2 ..... 260
FLIGHT SIMULATOR II.NF ..... 345
SCENERY EUROPE ..... 245
GOLDRUNNER 2 ..... 195
GAUNTLET 2 ..... 195
GUNSHIP ..... 239
INDY 500 ..... 149
INDOOR SPORTS ..... 226
IKARI WARRIOR ..... 195
IMPOSSIBLE MISSION 2 ..... 185
INTERNATIONAL FOOTBALL ..... 225
JET ..... 395
JEANNE D'ARC ..... 280
L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE ..... 225
LEADERBOARD BIRDIE ..... 225
LOCK ON ..... 245
LEGEND ON THE SWORD ..... 225
LORD OF CONQUEST ..... 225
LEATHERNECK ..... 225
L'ARCHE DU CPT BLOOD ..... 225
MICKEY MOUSE ..... 245
MACH 3 ..... 195
MARBLE MADNESS ..... 195
MANOIR DE MORTVILLE ..... 175
OVERLANDER ..... 240
OPERATION JUPITER ..... 225
OBLITERATOR ..... 225
OUT RUN ..... 195
PLATOON ..... 185
PREDATOR ..... 225
POLICE QUEST ..... 225
QUESTRON 2 ..... 225
ROAD BLASTER ..... 245
ROADWARDS ..... 195
RETURN TO GENESIS ..... 195
ROLLING THUNDER ..... 195
STARGLIDER 2 ..... 225
SKRULL ..... 245
STREET FIGHTER ..... 245
SIDE ARMS ..... 225
SIDE WINDER ..... 120
SPITFIRE 40 ..... 185
SUPER SKI ..... 225
SPACE HARRIER ..... 195
SPACE RACER ..... 185
SPACE QUEST 2 ..... 225
SUPER SPRINT ..... 140
THUNDERCATS ..... 185
TARGET RENEGADE ..... 225
TOP GUN ..... 119
TEST DRIVE ..... 295
THE HUNT FOR RED OCTOBER ..... 225
H.M.S. ..... 225
ULTIMA 4 FRANÇAIS ..... 295
VIRUS ..... 245
VECTOR BALL ..... 180
VIXEN ..... 225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE ..... 295
WARSHIP ..... 290
WIZARD WARZ ..... 225
WINTER OLYMPIADE 88 ..... 195
XENON ..... 185

LOGICIELS EDUCATIFS, UTILITAIRES, LIBRAIRIE : DISPONIBLES EN MAGASIN

LES MEGA ST UNE GAMME PROFESSIONNELLE

— 1 AN DE MAINTENANCE SUR SITE GRATUITE.
— CLAVIER DETACHABLE.
— MONITEUR COULEUR (640×200) OU MONOCHROME (640×400).
— LECTEUR DE DISQUETTE DOUBLE FACE 720 KO INTEGRE.
— SYSTEME MIDI INTEGRE.
— VENTILATEUR INTEGRE.
— HORLOGE INTERNE.
— BUS D'ACCES AU 68000.
POUR TOUT ACHAT D'UN MEGA ST COCONUT VOUS OFFRE 1/2 JOURNEE DE FORMATION SUR R.D.V.

MEGA ST2 MONOCHROME ..... 9450 HT
MEGA ST2 COULEUR ..... 10750 HT
MEGA ST4 MONOCHROME ..... 12450 HT
MEGA ST4 COULEUR ..... 12750 HT
IMPRIMANTE LASER SLM 804 ..... 11450 HT
DISQUE DUR SH205 20 MEGA ..... 4200 HT

CONFIGURATIONS LASER :
MEGA ST2 MONOCHROME + LASER SLM804 ..... 19950 HT
MEGA ST4 MONOCHROME + LASER SLM804 ..... 22950 HT

UN TRAVAIL SOIGNE, VENEZ UTILISER NOTRE MATERIEL MEGA ST + IMPRIMANTE LASER POUR VOS EDITIONS... 300 F L'HEURE (30 PAGES)

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à : COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS

Expédition :
Machines (Semam) : 150 F
Logiciels et divers (P.T.T.) : 15 F
Réservation et disponibilité :
Tél. : (1) 43.55.63.00

NOM
ADRESSE
TÉL
TITRES
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 150 F
Total à payer.....
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.
carte bleue
Date d'expiration ___/___
Signature
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt.)
1 ST 13

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

# WORDWRITER LE TRAITEMENT DE TEXTE FACILE

**Les traitements de texte constituent certainement l'une des applications professionnelles les plus populaires sur Atari ST. Rien d'étonnant à cela, la création et l'édition de documents est aussi utile au particulier qu'à l'entreprise d'où son énorme succès. Ce besoin a entraîné l'apparition de nombreux produits. La palette de programmes existant actuellement est très diversifiée et couvre pratiquement tous les besoins en écriture de textes. C'est dans un tel marché que *WordWriter* le nouveau produit de chez Timeworks devra se créer sa place au soleil.**

Pour ce test, nous ne disposions que de la version 2.0 anglaise. toutefois l'adaptation française est actuellement en cours de mise au point (programmes, dictionnaires, documentation seront traduits). Livré sur deux disquettes, le logiciel est copiable sur disque dur et fonctionne soit en moyenne résolution couleur, soit en monochrome. *WordWriter* est directement compatible avec *SwitfCalc* (tableur) et *Data Manager ST* (base de données) également de chez Timeworks. Il accepte aussi le format de fichiers *1ST Word* (l'un des plus répandus).

## COMMANDES EN TOUT GENRE

Ce traitement de texte fonctionne intégralement sous GEM et offre donc les facilités habituelles : menus déroulants, multifenêtrage (quatre documents maximum), souris, accès au bureau, déplacement des fenêtres, etc. Tout comme son homologue *1ST Word* (et à l'inverse de certains autres), une seule police de caractères est disponible à l'écran. Les modes d'écriture gras, italique, souligné, léger, exposant, indice sont néanmoins présents. Par contre, pas de tableau des caractères, pourtant bien pratique pour récupérer directement signes exotiques ou lettres accentuées. Remarquons, une représentation des touches de fonction en bas de l'écran (utilisable à la souris).

Les fonctions classiques sont présentes : manipulations de fichiers avec possibilité de sauvegarde en ASCII, recherche, remplacement de séquences de lettres, opérations sur les blocs (la copie de blocs entre documents est réalisable avec "CUT" et "PASTE"), formatage du texte en continu, centrage, justification, double espacement, impression du document (de nombreux drivers d'imprimante sont fournis). Autres possibilités, la création de notes en tête et pied de page, la numérotation automatique des pages, etc.

## TROIS TYPES DE DICTIONNAIRES

Non pas un, mais trois types de dictionnaires sont utilisables avec ce logiciel. Le dictionnaire normal de 90 000 mots, celui des synonymes (thésaurus) et des dictionnaires personnalisés (que vous créerez vous-même), le nombre de ces derniers n'étant limité que par la place disponible sur disque.

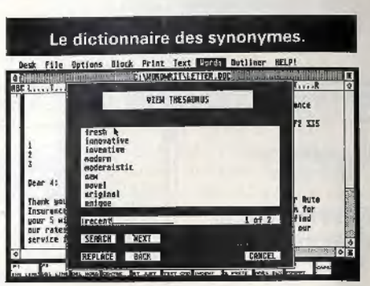
Voici les divers modes de fonctionnement :

**Le test d'orthographe simultané** : dès que le dictionnaire est chargé, cette option contrôlera l'orthographe au fur et à mesure de la saisie du texte et cela sans ralentir votre tâche le moins du monde. Si un mot n'est pas compris, après un petit bip, le fautif sera souligné et le programme proposera soit de le corriger, soit de l'ajouter au dictionnaire, ou encore de l'ignorer.

Le mode sur "pression de touche" teste le mot sous le curseur dès que l'on appuie sur ALT W. Le mode test intégral de document permet lui, la vérification d'un document d'une seule traite. Bien entendu, les commandes nécessaires à la mise à jour, sauvegarde sur disque, exploration des dictionnaires sont présentes. Possesseurs de 520ST, il vous sera impossible de vérifier des documents de plus de dix pages à la fois, par cause de mémoire disponible réduite.

**Le "Thesaurus"** comporte 60 000 mots. Ce dictionnaire des synonymes s'utilise de la manière suivante : vous venez par exemple d'employer cinq fois de suite le mot "récent", afin de ne pas lasser le lecteur, vous décidez d'utiliser plutôt des synonymes, l'emploi de "View Thesaurus" provoque assez rapidement

Le dictionnaire des synonymes.








l'apparition d'une boîte contenant les synonymes existants (jetez un œil sur l'illustration), simple, non ?

## QUELQUES ASPECTS AGRÉABLES

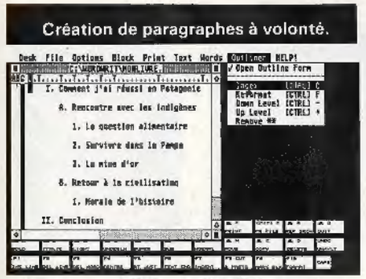
●La commande "merge" autorise la fusion de deux documents différents. Les options à l'impression telles l'impression du document en cours ou l'impression de type livre — qui met les numéros de page, pieds de page,... automatiquement aux bons endroits — constituent un apport utile.

●En haut de l'écran, l'icône "ABC" une fois cliquée donne la position du curseur (colonne, ligne).

●L'option "Status" fournit le nombre de pages, lignes, mots, la taille mémoire prise par un texte. Enfin, une fonction aide, offre des explications sur les commandes principales du logiciel.

●Le choix "Set path" permet de spécifier un chemin d'accès particulier à vos données et de sauver dans un fichier de configuration cette information. Prenons un exemple : mon traitement de texte est sur disquette mais les documents utilisés habituellement se trouvent sur disque dur dans la partition D au sous-répertoire "STATISTIC" intégré lui-même au répertoire "TEXTES". Il me suffira de spécifier le chemin d'accès D:\TEXTES\STATISTIC*.DOC et de sauver sur disquette pour qu'une fois le programme lancé à partir du drive A, ce dernier n'aille pas chercher bêtement les textes sur l'unité A mais au bon endroit. Les chemins d'accès aux textes, aux dictionnaires, et aux fichiers d'aide sont ainsi prédéfinissables.

Création de paragraphes à volonté.




●Tout un menu particulier — "Outliner" — est réservé à la création de tables des matières ou à la réalisation facile de documents comportant chapitres, sous-chapitres, paragraphes, etc. Ces fonctions sont pratiques et facilitent l'agencement d'un document de type mémoire ou rapport, en le rendant presque automatique.

●Des fonctions relativement rares pour un traitement de texte sont incluses permettant d'effectuer des "mailings". Vous ne créez qu'une lettre type avec des symboles spéciaux (chiffres grisés) aux endroits des variables. En fournissant ensuite un fichier ASCII contenant les futurs contenus des variables (textes, nombres) avec cette lettre type, le programme se débrouille pour imprimer le ou les documents définitifs.

Admettons que vous envoyiez des prospectus à tous vos clients une fois par an. Grâce à ce principe, vous n'aurez besoin que d'un modèle de prospectus avec par exemple deux variables : "nom, adresse du client" et du fichier de données (créable avec WW) où les noms adresses de tous vos clients se suivent uniquement séparés par des "Return".

La commande "Set Path".

## D'AUTRES MOINS AGRÉABLES

●Le déplacement ligne à ligne du curseur (avec les flèches) est désespérément lent, mais on le compense par l'utilisation des ascenseurs ou des commandes de déplacement par ligne ou par page.

●Il manque une option NLQ (qualité courrier) en mode impression (il est peu pratique de taper les codes de contrôle nécessaires directement en début de document).

●Le chargement du dictionnaire oblige à patienter longuement avant de commencer à travailler.

●Sur la version anglaise, l'impossibilité d'obtenir certains accentués spécifiques au Français (ê, î, etc.) s'avère gênante. Espérons que ce problème disparaîtra une fois le programme francisé.

*WordWriter* se présente comme un traitement de texte assez complet, possédant plusieurs fonctions avancées (mailing, outliner, dictionnaires,...) tout en restant simple d'utilisation. Il n'y a plus qu'à espérer la disponibilité rapide de la version française qui devrait comprendre programme et dictionnaires entièrement traduits. Son prix abordable et ses performances correctes le positionnent (une fois traduit) comme une alternative tout à fait viable à l'heure du choix d'un traitement de texte. ***A. L***

| | |
|---|---|
| Produit | Word Writer ST |
| Editeur | Timeworks |
| Type | traitement de texte |
| Prix | 799 F |

MICRO-C

16, rue des Fossés
35000 RENNES
Tel: 99.63.71.11

Distributeur agréé
ATARI AMSTRAD
COMMODORE

BONNE RENTREE SCOLAIRE
AVEC LES EDUCATIFS MICRO-C

TOUS CES LOGICIELS
SONT EGALEMENT DISPONIBLES
CHEZ DE NOMBREUX DISTRIBUTEURS.

| | ST | PC | CPC |
|---|---|---|---|
| Maths-CE | 220 | 220 | 200 |
| Maths-CM | 240 | 240 | 240 |
| Educ-Primaire | 220 | | |
| Français-Sons (CP,CE) | 220 | 220 | 200 |
| Ortho-CM | 220 | 220 | 200 |
| Français-CM | 220 | 220 | 200 |
| Maths-6 | 220 | 220 | 200 |
| Maths-5 (nouveau programme) | 220 | 220 | 200 |
| Maths-54 | 220 | 220 | 200 |
| Maths-3 | 220 | 220 | 200 |
| Maths-2 | 240 | 240 | |
| Maths-1 | 240 | 240 | |
| Géométrie (4ème à terminale) | 220 | | 200 |
| Traceur plus | 240 | | |

BON DE COMMANDE

| TITRE | TYPE | QTE | PRIX |
|---|---|---|---|
| | | | |

1ST13

REMISE 10% POUR 3 LOGICIELS ET PLUS
TOTAL TTC

NOM.....
ADRESSE.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....

# PARTNER ST

**S'il existe des dizaines de logiciels dits "accessoires de bureau", la plupart d'entre eux sont bien banals. *Partner ST* appartient bien à cette catégorie, mais pas à la plupart puisque, nous allons le voir, les améliorations et nouveautés de ses accessoires de bureau sont aussi nombreuses que surprenantes.**

*Partner ST* présente une dizaine d'utilitaires à classer au rayon accessoires de bureau. S'il est vrai que la mémoire disponible est nettement réduite par leur usage, la facilité de configuration du logiciel compense cet aspect désagréable. On peut en effet définir quels seront les utilitaires placés dans la mémoire, cela limitera la place prise (problème concernant surtout les 520 ST). Voici donc ses caractéristiques.

La **calculatrice** est complète, elle possède les modes hexadécimal, polonaise inverse, des fonctions financières, avec possibilité d'impression au fur et à mesure des opérations effectuées. D'autres fonctions sont également présentes, trigonométriques, logarithmiques,... Une bien belle calculatrice qu'on aimerait voir...

Le **répertoire** permet de créer des sous-classements en utilisant des index, et compose tout seul les appels téléphoniques si l'on dispose d'un modem. Les adresses sont imprimables, suivant le format et la quantité désirée.

Un **agenda** me rappelle qu'il faut que je rende cet article demain... et une **alarme**, que mes nouilles se décomposent dans un bain de vapeur. La fréquence de l'alarme va de la journée à l'année. L'agenda permet également d'établir des projets et de construire un emploi du temps.

Un **bloc-notes** avec quelques fonctions de type "traitement de texte" est disponible (insertion, recherche de mots, impression, définition du format d'impression), avec la possibilité de transférer les textes vers un autre logiciel s'ils sont sauvés en format ASCII.

Une option permet de transformer le clavier en **machine à écrire**. Un petit livre de compte tient à jour vos dépenses, et un "swift DOS" permet la manipulation de fichiers (déplacements, copies, formatages, ...).

A noter pour les amateurs de jeux d'aventures en anglais, un **dictionnaire des synonymes** contenant 60 000 mots.

Un **petit mémoire** est fourni dans le bloc-notes, contenant des distances routières et des conversions de poids et mesures.

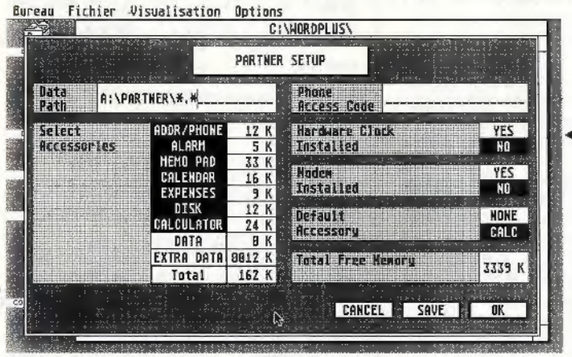
Remarquons également la présence d'un **casse-briques**, pour les nerveux de la souris.

*Partner ST* est compatible avec un 1040 ou un 520 ST avec, dans ce dernier cas, une version allégée ne demandant que 100 ko, contre 150 ko pour la plus grande. Une imprimante est utilisable avec n'importe laquelle des options afin d'obtenir des calendriers, des listes d'adresses, et des comptes.

En conclusion, il s'agit là de logiciels d'excellente facture, soignés, simples d'accès, et ne demandant que peu de lecture avant de les utiliser. Bravo pour la calculatrice et les grandes possibilités d'utilisation de l'imprimante (impressionnant). Le logiciel est livré sous forme de deux disquettes 3"1/4, compatible avec tous les logiciels Atari (basés sur GEM), avec un moniteur couleur ou monochrome. Il coûte 499 F ttc.

***R. V.***

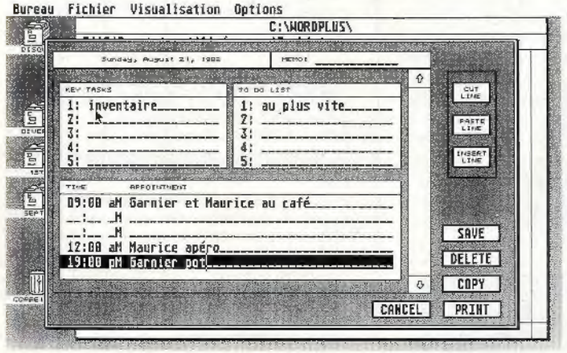
*Wings — 57, rue de Charonne 75011 Paris. Tél. : (1) 48 07 08 29.*

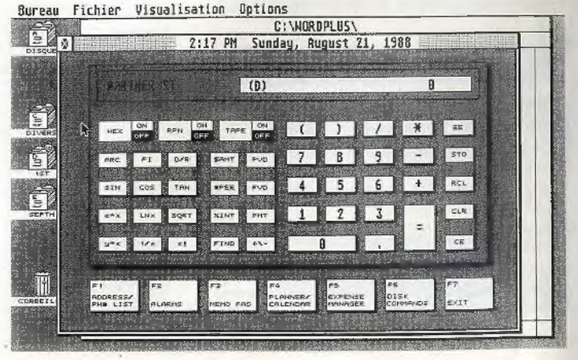



L'écran de configuration

La calculette

l'agenda







# À VOUS DE JOUER

GAME MAG

## ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI ECONOMISEZ 40 F

ET RECEVEZ VOTRE **CADEAU** DE BIENVENUE

**UN PORTE-MONNAIE BRACELET-MONTRE**

**N° 1** (15 F)

**N° 2** (17 F)

**N° 3** (17 F)

**N° 4** (17 F)

**N° 5** (17 F)

**N° 6** (17 F)

**N° 7** (18 F)

**N° 8** (17 F)

**COMPLETEZ VOTRE COLLECTION**

**BON D'ABONNEMENT A GAME MAG**

Oui, je désire m'abonner aux 12 prochains numéros de **GAME MAG** au tarif privilégié de **164 F** au lieu de **204 F** (soit une économie de **40 F** sur le prix de vente au numéro) (Europe : 224 F, Airmail : 284 F), et/ou, je commande les numéros :

☐ N° 1 (15 F) ; ☐ N° 2 (17 F) ; ☐ N° 3 (17 F) ; ☐ N° 4 (17 F) ; ☐ N° 5 (17 F) ; ☐ N° 6 (17 F) ; ☐ N° 7 (18 F) ; ☐ N° 8 (17 F)

☐ je recevrai mon cadeau de bienvenue
☐ blanc; ☐ rouge; ☐ marine.
(coloris au choix dans la limite du stock disponible).

☐ M ☐ Mme ☐ Mlle

NOM :.....

PRENOM :.....

Adresse :.....

Code Postal :..... Ville :.....

Date de naissance :.....

*A retourner accompagné de votre règlement à :*

**GAME Mag - LASER PRESSE - Service Abonnement**
**5-7, rue de l'Amiral Courbet**
**94160 SAINT-MANDÉ**

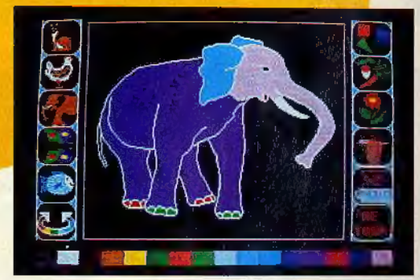
# BOURSE DU SAVOIR : LE ST EN HAUSSE

Ce dossier n'a pas pour prétention de développer dans le détail chaque logiciel, mais de vous aider à faire une sélection des produits les mieux appropriés à vos besoins. Toutes les tranches d'âge y trouveront leur compte. Pour plus de détails, vous pourrez vous reporter aux précédents numéros de *1ST*, où la plupart des logiciels ont été développés.

**En décembre 1987, après plus de deux ans d'existence, le ST faisait toujours figure de parent pauvre dans le domaine des éducatifs. Aujourd'hui, fort de plus de quarante produits — soit une augmentation de plus de 100 % en neuf mois —, le ST peut se targuer d'une ambition pédagogique.**

## DE LA MATERNELLE À LA 6e

Le marché du logiciel éducatif pour les tout petits et petits peut être sommairement divisé en trois catégories : les logiciels d'éveil, les logiciels créatifs et les logiciels plus scolaires. Cette division est très théorique, les logiciels d'éveil et de création ayant une influence sur l'esprit de l'enfant ont nécessairement des retombées sur la vie scolaire. Quant aux logiciels définis comme scolaires, ils peuvent parfois être ludiques. Malheureusement pour nos enfants, ce n'est pas toujours le cas. Il convient toutefois d'adresser une mention particulière aux Editions Carraz pour leurs efforts afin de procurer aux enfants des logiciels à la fois pédagogiques et ludiques.



### *Je colorie*

Ce logiciel de coloriage concerne les enfants à partir de trois ans. Dix-huit dessins sont proposés à l'enfant pour qu'il les colorie, partie par partie, à l'aide d'une palette de couleurs redéfinissable. Une fois le dessin achevé, on peut en modifier les couleurs, puis l'imprimer.

Editeur : ..... Carraz
Prix : ..... 198 F

## LOGICIELS D'ÉVEIL

### *Je découvre les chiffres et les lettres*

Destiné aux enfants de quatre à sept ans, ce logiciel familiarise l'enfant avec les symboles de l'écriture et du calcul :
— *Je connais les chiffres* lui apprend à associer le chiffre correspondant au nombre d'objets visualisés, et vice versa ;
— *Je découvre les lettres* permet quant à lui l'apprentissage des lettres de l'alphabet et l'écriture de quelques mots usuels.

Editeur : ..... Carraz
Prix : ..... 198 F

### *Sac à dos*

*Sac à dos* contient cinq logiciels d'éveil pour les enfants de trois à huit ans :
— *L'ABC des petits* permet aux enfants de se familiariser avec l'alphabet par visualisation des dessins ;

— *Associe* leur apprend à faire des associations d'images ;
— *L'Intrus* aide l'enfant à développer son esprit logique en cherchant l'intrus parmi diverses séries d'objets ;
— dans *Labyrinthes*, à travers les allées d'un labyrinthe, l'enfant aide le chien à regagner sa niche, le poisson son bocal, etc.
— *Mémorise* développe le sens de l'observation et la mémoire de l'enfant. Celui-ci doit réafficher à leur place initiale des objets qui disparaissent au bout de quelques secondes.

La disquette est livrée dans un ravissant petit sac à dos.

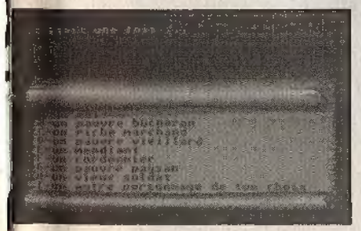
Editeur : ..... Carraz
Prix : ..... 290 F

## LOGICIELS STIMULANT LA CRÉATIVITÉ DES ENFANTS

### *Le Temps d'une histoire*

Le ou les élèves parcourent un jeu de l'oie dont chaque case représente un élément symbolique : source/naissance, mer/mère, étoile/guide... Lorsque l'enfant arrive sur une case, il doit rédiger un texte en s'inspirant de l'idée- force suggérée par le symbole. S'il est en panne d'inspiration, il peut toutefois intégrer un des nombreux textes d'auteurs présents sur la disquette. Ainsi, de case en case, va se construire un conte profondément original et unique, celui de l'enfant.

Editeur : ..... Carraz
Prix : ..... 250 F



### *Il était une fois*

Ce logiciel se propose de faire écrire à chaque enfant son propre conte en lui offrant une trame conforme à la structure traditionnelle du conte merveilleux. Après une situation initiale déterminée, l'enfant compose lui-même chaque partie à partir d'un personnage et d'une situation proposés à l'écran ou qu'il aura choisis.
Pour aller plus loin, d'autres séquences favorisent l'expression écrite en proposant à l'enfant "d'habiller" ses personnages par des adjectifs qualificatifs ou de compléter la description des situations. Le choix des personnages ou des situations n'est pas le fruit du hasard. Il reprend les archétypes propres à tout parcours initiatique, l'enfant s'identifiant consciemment ou non au héros.

Editeur : ..... Carraz
Prix : ..... 190 F

### *Once upon a time*

*Once upon a time* est en fait la version anglaise de "Il était une fois". Il permet à l'enfant d'assimiler la syntaxe et le vocabulaire de la langue anglaise tout en créant son propre conte.

Editeur : ..... Carraz
Prix : ..... n.c.

## LOGICIELS PLUS SCOLAIRES

### *Educ primaire*

Pour les enfants de six à dix ans, trois programmes sont proposés :
— *Gloutab* est un entraînement aux tables de multiplication. Si l'enfant ne travaille pas assez vite, des gloutons mangent l'écran au fur et à mesure de l'écoulement du temps ;
— *Opéra* exerce l'enfant aux quatre opérations. *Opéra* dispose également d'un mode permettant de s'entraîner au calcul mental ;
— *Zupple* est un puzzle. Plusieurs dessins et niveaux de difficultés sont proposés. Ce programme permet à l'enfant de s'entraîner à la visualisation et à la mémorisation.

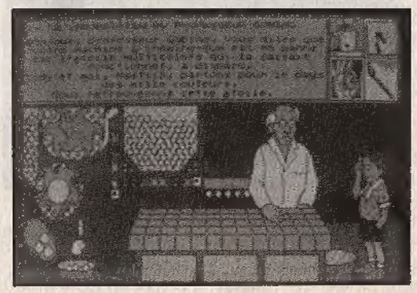
Editeur : ..... Micro C
Prix : ..... 220 F



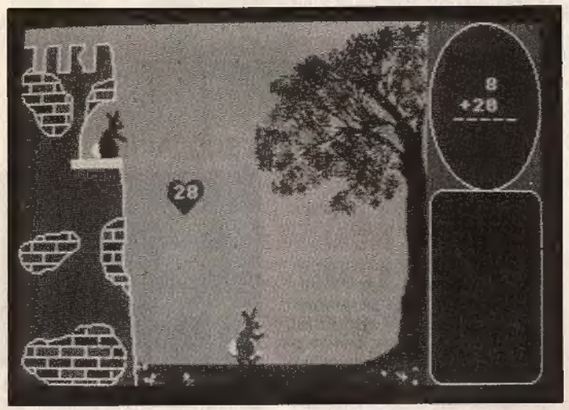
### *Rody et Mastico*

Hors catégorie, *Rody et Mastico* est un tout nouveau type de logiciel pour enfant. Alliant éveil, aventure, voix digitalisées, musique et couleurs, cette réalisation est un exemple à suivre.

La machine à chewing-gums du professeur Gobino est en panne. L'étoile multicolore qui la fait fonctionner a été volée par le roi des ténèbres qui veut détruire les couleurs du monde. Aidé du robot Mastico, Rody part donc à la recherche de la fameuse étoile multicolore.

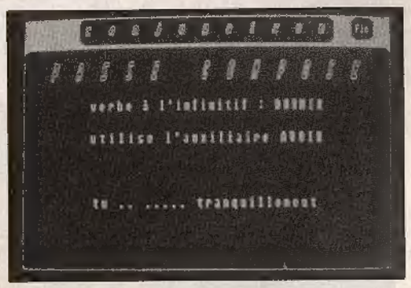


C'est alors que commence une belle aventure tout en couleur. A l'aide de sons digitalisés, Mastico pose diverses questions à son compagnon de jeu qui mettent en œuvre la réflexion de l'enfant. Une série de trames et une palette de couleurs initient l'enfant au coloriage des multiples dessins illustrant cette aventure. Les graphismes peuvent être sauvegardés sur disquette et reproduits sur imprimante.
Agrémenté d'une musique joyeuse, et de dessins naïfs et sympathiques, *Rody et Mastico* captivera sans mal l'attention des jeunes enfants.
Age conseillé : ..... quatre à six ans
Editeur : ..... Lankhor
Prix : ..... 175 F




### *J'additionne et je multiplie*

Ces deux logiciels destinés aux enfants à partir de sept ans sont consacrés — comme leurs noms l'indiquent — à l'apprentissage des tables d'addition et de multiplication. Pour *Je multiplie*, c'est un petit singe que l'enfant manipule pour donner la bonne réponse, et un petit lapin pour *J'additionne*. Ces animations rendent la révision des tables plus attrayante. Plusieurs niveaux de jeu permettent à l'enfant une assimilation progressive.
Editeur : ..... Carraz
Prix : ..... n.c.

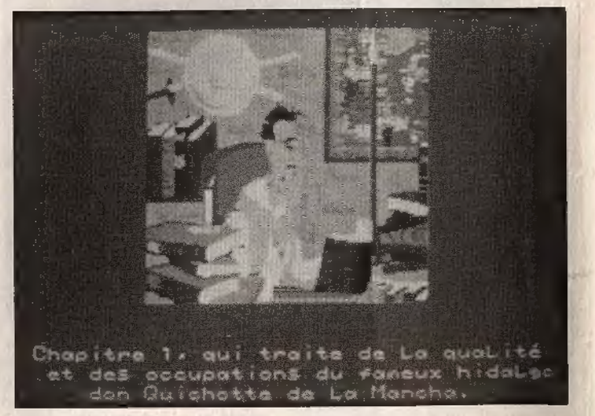



### *Francais CM1 - CM2 - 6e*

Destiné aux élèves des cours moyens et de 6e, ce logiciel intègre et fait intégrer les principales règles de grammaire et d'orthographe. Il est divisé en trois modules :
— *Dictée* pour tester vos talents parmi un choix de vingt et une dictées ;
— *Conjugaison*, à travers un voyage dans les temps — présent et imparfait de l'indicatif, passé simple, futur, passé composé, plus-que-parfait, passé et futur antérieurs, conditionnel et subjonctif présent et enfin subjonctif passé — vous entraînent à la conjugaison ;
— enfin, *Participe passé* démonte le mécanisme d'accord du participe passé et aide l'enfant à en acquérir la maîtrise.
Editeur : ..... Micro C
Prix : ..... 220 F

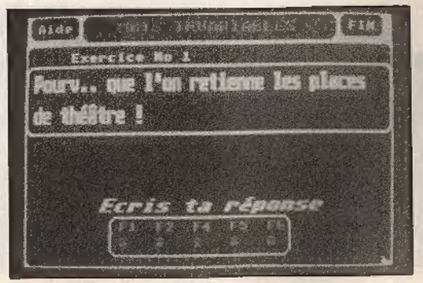
### *La Folle lecture de Don Quichotte*

Destiné aux enfants du niveau CM2 ou 6e, ce logiciel fait découvrir une œuvre littéraire à l'élève, en le guidant dans sa lecture de façon à ce qu'il saisisse bien le sens de l'histoire. Chaque chapitre est suivi d'une série de questions afin de tester la mémoire, la logique et la bonne compréhension du texte. L'enfant peut également tester sa vitesse de lecture et la comparer avec un tableau de vitesse moyenne de lecture de diverses tranches d'âge.
Editeur : ..... Coktel Vision
Prix : ..... 220 F



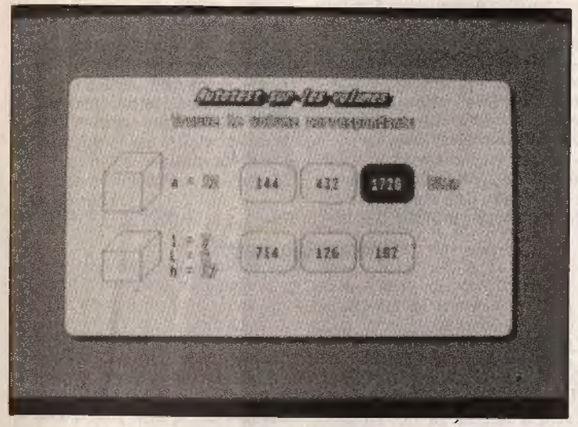

### *Ortho CM*

Ce logiciel est destiné aux élèves de CE2, CM et 6e. Il aborde dix-neuf règles fondamentales de l'orthographe à travers plus de 1 000 exercices.
Editeur : ..... Micro C
Prix : ..... 220 F








### *Maths CM*

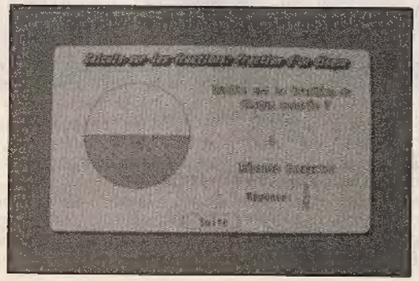
Destiné aux élèves de cours moyen, ce logiciel aide l'enfant à effectuer des opérations courantes sur les nombres entiers, à calculer des fractions et des pourcentages. Il le familiarise également avec des notions de géométrie (aire, volume, périmètre), de symétrie et de suites proportionnelles.
Editeur : ..... Micro C
Prix : ..... 240 F

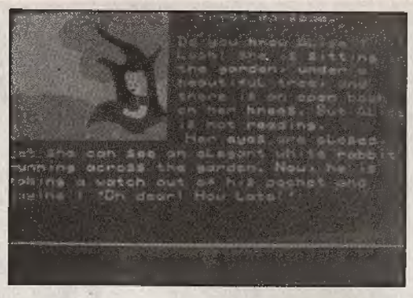
## DE LA 6e À LA TROISIÈME

**Pour l'enseignement secondaire, certaines matières telles que mathématiques, français et anglais sont bien pourvues en logiciels éducatifs. Malheureusement, nous devons constater un grand vide quant à l'histoire, la physique, la chimie, et la plupart des langues étrangères. Un vide que les éditeurs s'emploieront certainement à combler rapidement...**

### *Maths 6*

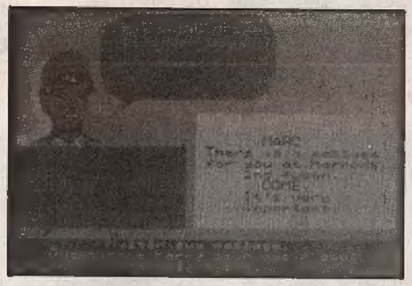
Destiné aux élèves de 6e, ce logiciel traite à travers de nombreux exercices de la totalité du programme de cette classe. Il est divisé en six parties :
— les quatre opérations : somme, différence, produit, rapport ;
— calcul sur les fractions ;
— calculs d'aires ;
— pourcentages ;
— symétries orthogonales ;
— sommes et différences dans Z.
Editeur : ..... Micro C
Prix : ..... 220 F





### *Ballade au pays de Big Ben*

Destiné aux 6e et 5e, ce logiciel éducatif d'anglais vous fait vivre quatre aventures d'*Alice au pays des merveilles*. Chaque épisode est suivi de questions concernant le texte, d'exercices grammaticaux ainsi que d'un petit jeu. Un dictionnaire vous permet de vérifier le sens des mots inconnus. Les textes peuvent être écoutés grâce à la cassette audio fournie avec le logiciel.
Editeur : ..... Coktel Vision
Prix : ..... 220 F

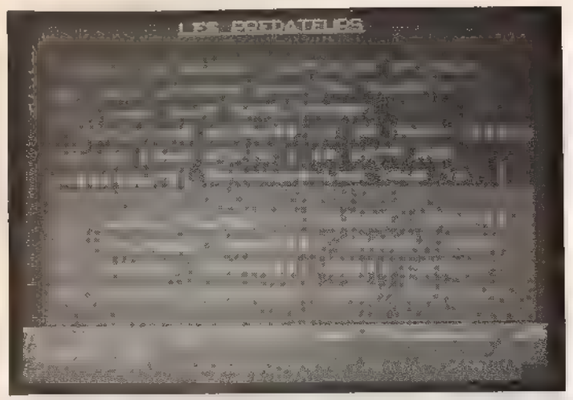


### *Visa pour Hyde Park*

Ce logiciel conçu pour les élèves de 6e et pour toute personne débutant dans la langue de Shakespeare vous invite par le biais d'une aventure à Londres à une acquisition progressive de l'anglais. Vous êtes perdu dans Londres sans connaître un mot (ou presque). Comment vous faire comprendre du petit Kelly qui ne demande qu'à vous aider ? Petit à petit vous apprenez à vous exprimer, à formuler des expressions et les phrases les plus simples. De toute façon, cela vous est indispensable, car il faut bien vous diriger, demander votre chemin, prendre les moyens de transports nécessaires à votre retour... Une cassette audio accompagne ce logiciel, ce qui vous permet de per- fectionner votre accent.
Editeur : ..... Coktel Vision
Prix : ..... 220 F

### *Ballade outre-Rhin*

Destiné aux élèves de 6e, *Balade outre-Rhin* est en fait la version allemande de *Balade au pays de Big Ben*. Ce logiciel permet à travers les aventures d' *Alice au pays des merveilles* d'intégrer et de réviser les points de grammaire fondamentaux d'une première année d'allemand. Une cassette audio des textes est également fournie.
Editeur : ..... Coktel vision
Prix : ..... 220 F




### A La Découverte de la vie

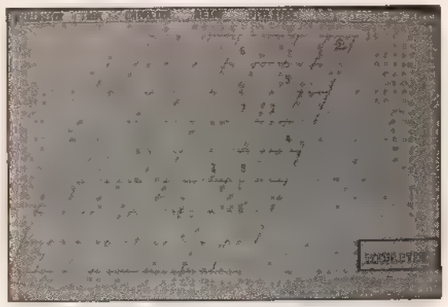
Destiné aux élèves de 6e et 5e, ce logiciel de sciences naturelles traite de la vie animale et végétale. Grâce à un voyage à travers les merveilles de la nature, l'élève va découvrir :
— les animaux de la ferme (la vache et sa digestion, la poule et son œuf) ;
— la forêt, en abordant la notion de photosynthèse et de chaîne alimentaire, les fougères et les champignons ;
— les animaux du jardin (ver de terre, escargot), mais aussi le mystère de la transformation de la fleur en fruit ;
— et enfin la mer avec les algues, les crabes, les moules.

Editeur ..... Coktel Vision
Prix ..... 220 F

### Créer et jouer avec les mathématiques

Ce logiciel est réservé à tous à partir du niveau 5e. La disquette se compose de sept rubriques : Rotations, Symtrans, Transcubes, Pavages, Echiquier, Anamorphoses et Sphères.

*Rotations, Symtrans,* et *Transcube* familiarisent avec les notions de valeurs d'angles, de translations et de symétries dans le plan et dans l'espace.
— *Pavages* : créez des pavages dans le plan à l'aide de diverses figures géométriques telles que carrés, losanges, hexagones et triangles particuliers. Une option de coloriage vous aide à agrémenter votre travail et à obtenir ainsi des effets assez surprenants.



— *Echiquier* : en respectant les règles du jeu d'échecs, vous devez placer huit tours sur un échiquier, sans qu'elles puissent se prendre, puis huit reines. Ensuite, à l'aide d'un cavalier, vous devrez parcourir l'échiquier sans repasser par une case déjà occupée.
— *Anamorphose* cylindrique consiste à découvrir la déformation d'une image dans un cylindre réfléchissant, puis de faire le travail inverse.
— *Sphères* : disposant d'un réseau de sphères reliées deux à deux par une flèche, vous devez colorier toutes les sphères en utilisant un minimum de couleurs et en sachant que deux sphères jointes ne peuvent avoir la même couleur. Compromis entre le jeu et l'étude des mathématiques, ce programme permet aux plus récalcitrants d'apprendre cette matière difficile.

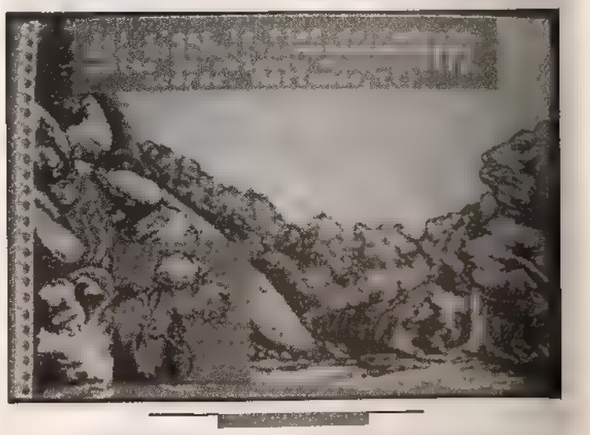
Editeur ..... Pilat Informatique Educative
Prix ..... 198 F

### La Bosse des maths

Ce logiciel est destiné aux élèves de 5e. "Jo", le dromadaire a perdu sa bosse des maths...". Serez-vous assez fort pour l'aider à la retrouver ? Pour vous, un savant voyage commence à travers trois grandes régions, la Contrée Numérique, l'Océan de la Géométrie et la Cité des Données. Dans chacune d'elles vous rencontrerez son maître à bosser, Greepeace la baleine à bosse, Sylvester Cartonne le pigeon bosseur et kid Cat le chat bossé, que vous devrez affronter dans divers exercices de mathématiques qu'ils vous proposeront.

Calculs décimaux, calculs relatifs, calculs sur les fractions, figures planes, symétries, cubes, aires et volumes composent les divers chapitres de ce programme. Agrémenté de dessins multicolores, d'un thème original et de beaucoup d'humour, *La Bosse des maths* est actuellement le logiciel de mathématiques le plus vivant.

Editeur ..... Coktel Vision
Prix : nc



### Enigme à Oxford

Ce logiciel éducatif d'anglais destiné aux élèves des classes de 4e, 3e et seconde vous propose de vivre une aventure originale en compagnie de Jonathan, un étudiant en biologie d'Oxford. Ce dernier n'est pas seulement passionné par la biologie mais également par l'histoire. Il a décidé d'écrire une thèse sur le livre de bord du fameux Capitaine Cook, et se lance à corps perdu dans une enquête captivante.

Cette aventure est composée de quatre épisodes. Chacun d'eux est suivi de questions sur la compréhension de l'histoire, d'exercices grammaticaux et enfin d'une grille de mots croisés. Une cassette audio est fournie avec le logiciel, ce qui permet d'écouter simultanément le texte en le lisant et de vérifier sa prononciation.

Editeur : ..... Coktel Vision
Prix : ..... 220 F





### Objectif monde 2

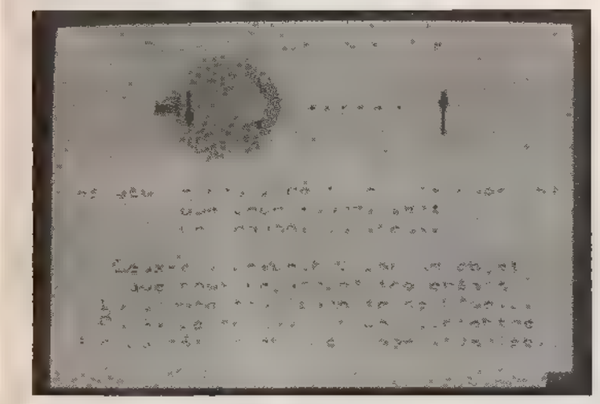
Ce logiciel de géographie est destiné aux élèves des classes de 5e. Invitation au voyage à travers le monde, *Objectif Monde 2*, vous invite à visiter trois grands continents : l'Afrique, l'Asie et l'Amérique latine. Transformé en homme d'affaires, vous allez découvrir les divers types de végétation, les productions agricoles propres à chaque pays ainsi que les variations climatiques. Vous serez guidé par un personnage qui vous assistera dans votre voyage et vous posera diverses questions. Un rappel du passé de chaque état vous permettra de mieux appréhender chaque pays.

Editeur : ..... Coktel Vision
Prix ..... 220 F

### A La Découverte de l'Homme

Ce logiciel de sciences naturelles est destiné aux élèves de 4e et 3e. Il traite de la biologie et de la physiologie humaine en étudiant les rapports entre l'homme et le milieu extérieur. Il est composé de quatre parties : activités motrices, sensorielles et cérébrales, anatomie et cytologie des mécanismes de transmission de la vie ; alimentation, digestion, respiration et circulation sanguine ; microbes, bactéries et virus. De plus, des notions de base d'hygiène et de diététique vous sont proposées. Vous pouvez même tester votre forme en répondant à un questionnaire sur vos habitudes d'hygiène de vie.

Editeur ..... Coktel Vision
Prix : ..... 220 F



### Objectif France

Ce logiciel de géographie destiné aux 4e et 3e propose diverses séries d'exercices pour aider à mieux connaître la France. Il est divisé en quatre parties.

Dans la première partie, on vous demande de situer les différentes régions de France et l'on vous interroge sur les institutions régionales.

La deuxième partie traite de la France urbaine. Vous devez placer les villes, les classer par ordre croissant de population, et définir le taux d'urbanisation de chaque région.

La troisième partie porte sur la France industrielle. Il s'agit de situer les différents centres industriels, d'indiquer les différents secteurs d'activités, etc.

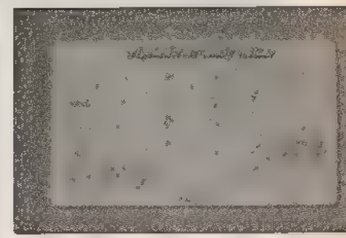
La dernière partie quant à elle s'occupe de la France agricole, des types de culture par région et de la place de l'agriculture française dans la CEE.

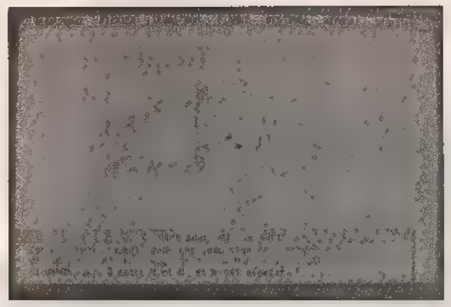
Editeur : ..... Coktel Vision
Prix ..... 220 F

### Maths 3

Destiné aux élèves des classes de 3e, ce logiciel traite les huit options suivantes :
— placer un point sur l'écran (familiarise l'élève avec l'utilisation des coordonnées, des graphiques) ;
— écriture d'une fraction ;
— constructions de vecteurs ;
— calculs sur la droite ;
— régionnement du plan, systèmes des deux équations linéaires ;
— calculs sur les racines carrées ;
— et enfin trigonométrie.

Editeur : ..... Micro C
Prix ..... 220 F





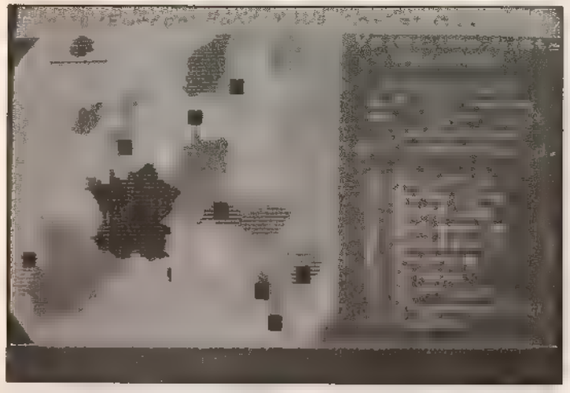
### Géométrie plane

Ce logiciel est conseillé à partir de la 4e. Sur la disquette, vous trouverez deux programmes : *Dessin géométrique* et *Transformations dans le plan*.

*Dessin géométrique* est un utilitaire de géométrie permettant de tracer des points, des droites et des cercles et mettant par conséquent en œuvre les notions essentielles acquises en construction géométrique. Une fonction "Répète" permet de traiter les problèmes de lieux géométriques. Dans la version 2.1, l'utilisateur peut créer ses menus de construction.

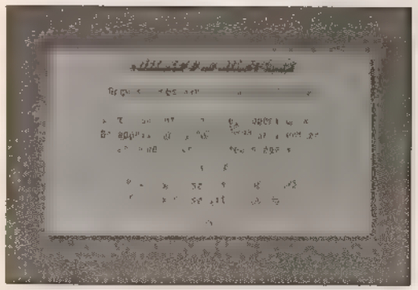
Grâce au programme *Transformations*, vous pouvez mieux appréhender les notions de translation, homothétie, rotation, symétries centrale et axiale, similitude, affinité orthogonale et inversion, à partir de quelques figures géométriques simples. Cette disquette autorise l'impression de figures sur traceur HP et Sharp.

Editeur : ..... Pilat Informatique Educative
Prix ..... nc



### *Objectif Europe*

Destiné aux élèves des classes de 4e et 3e, ce logiciel fondé sur le même principe qu'*Objectif France* se propose de les aider à mieux connaître et à comprendre l'Europe. Il est composé de quatre parties.
La première partie porte sur la connaissance de l'Europe géographique. Vous devez situer les pays et leurs capitales, puis classer les cinq premiers par superficie, population, urbanisation et PNB (produit national brut).
Au cours de la deuxième partie, on s'intéresse aux diverses organisations européennes : CEE, COMECON — ainsi qu'au rôle des institutions : Conseil des ministres, Parlement européen, Commission européenne.
La troisième partie porte sur la connaissance de l'Europe agricole.
Enfin, la dernière partie est axée sur l'Europe industrielle.
Editeur : ..... Coktel Vision
Prix : ..... 220 F



### *Maths 5-4*

Ce logiciel est une compilation des programmes des classes de 5e et de 4e.
Le programme de 5e se compose de six chapitres : multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, PGCD et PPCM, décomposition d'un entier naturel et calcul algébrique.
Le programme de 4e se divise en cinq chapitres : simplification des fractions, opérations sur les fractions, cocktails de fractions, équations et inéquations dans R.
Divers exercices d'algèbre sont proposés ainsi qu'un rappel de cours pour chaque chapitre abordant clairement les diverses notions que vous rencontrerez au cours de vos travaux.
Editeur ..... Micro C
Prix ..... 220 F

## LOGICIEL CRÉATIF POUR LES DIX À QUINZE ANS

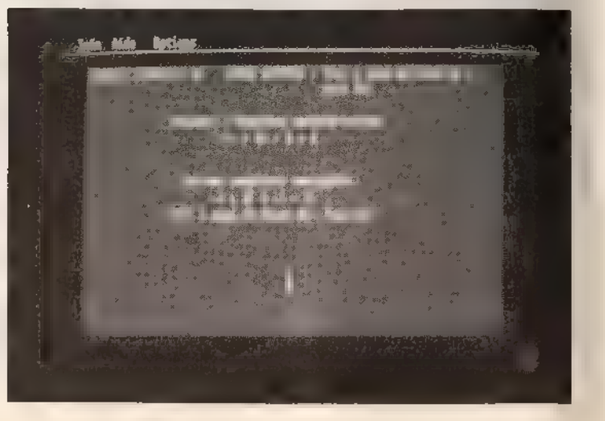
### *Roman policier*

Calqué sur le principe de *Il était une fois*, ce logiciel permet à l'enfant d'écrire un roman policier tout en suivant une trame définie par l'ordinateur. L'enfant décide de l'intrigue, du nom des personnages, tout au long de l'enquête. Il peut ensuite retravailler le texte et y ajouter des éléments.
Editeur : ..... Carraz
Prix ..... nc

## DE LA TROISIÈME À LA TERMINALE

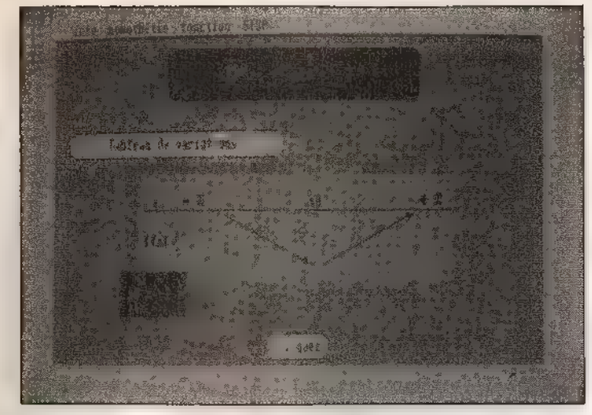
### *Micro bac mathématiques C et E*

Destiné aux élèves des sections C et E, six grandes parties y sont abordées : nombres complexes ; suites - limites - généralités sur les fonctions ; fonctions logarithmes et exponentielles ; calcul intégral ; activités géométriques dans le plan ; coniques et courbes paramétrées.
Editeur ..... Coktel Vision
Prix ..... 225 F



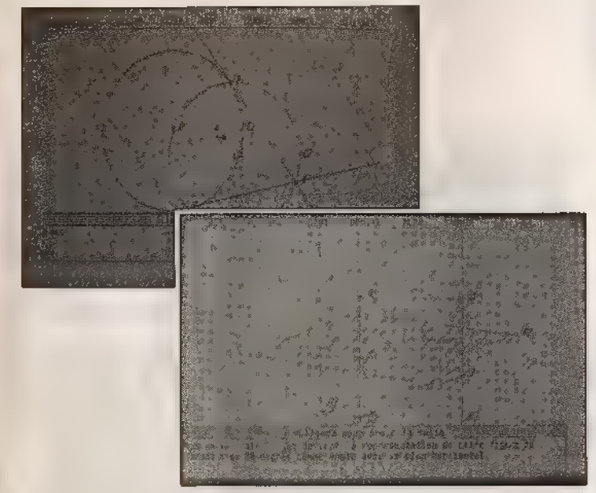






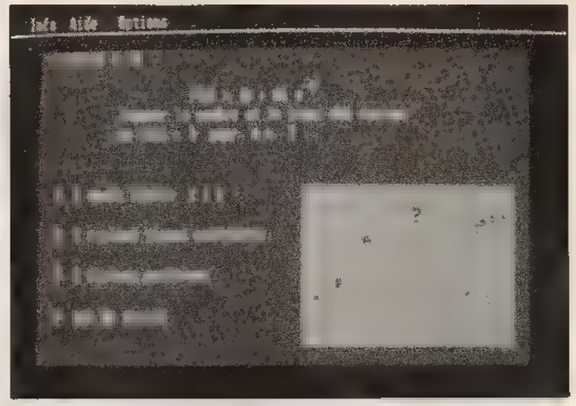
### *Maths 2*

Destiné aux élèves de seconde, il se compose de deux disquettes. La première traite des fonctions du niveau seconde ainsi que de l'homothétie dans le plan et de son interprétation graphique. La seconde aborde les systèmes linéaires à deux équations et deux inconnues, les inéquations affines, les calculs dans R, et la droite dans le plan.
Editeur : ..... Micro C
Prix ..... 240 F



### *Géométrie*

Dédié à tous les élèves, de la troisième à la terminale, *Géométrie* vous propose une révision de vos cours de géométrie plane, transformations dans le plan et de géométrie dans l'espace. Les difficultés sont progressives et agrémentées de démonstrations et d'exemples. Vous démarrerez sur des notions simples tels que le point, la droite, le triangle, le cercle, le triangle inscrit, etc.
Sous chaque construction géométrique vous est réservé un espace pour y incorporer vos commentaires et mentionner les définitions et théorèmes que vous rencontrez au cours de votre travail. Une option de sauvegarde est disponible pour sauver une construction en cours. Englobant quatre années de cours, *Géométrie* rafraîchit vos connaissances en vous préparant aux examens.
Editeur ..... Micro C
Prix ..... 220 F

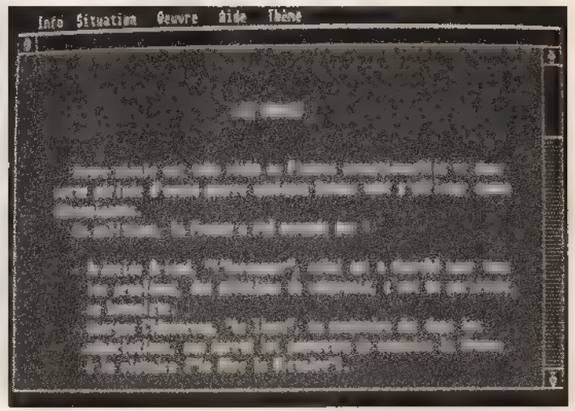


### *Micro bac mathématiques D*

Destiné aux élèves des sections D, il est divisé en cinq grands chapitres : nombres complexes ; suites - limites - généralités sur les fonctions ; fonctions logarithmes et exponentielles ; calcul intégral ; dénombrement et probabilités.
Editeur ..... Coktel Vision
Prix ..... 225 F

### *Micro bac français*

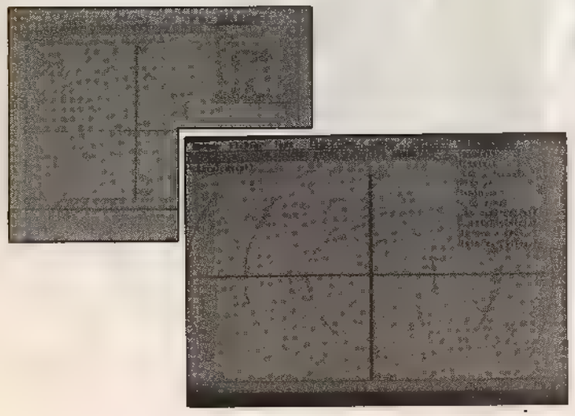
Ce logiciel offre aux élèves préparant le bac de français une étude approfondie des œuvres littéraires des XIXe et XXe siècles. Ces dernières sont abordées sous divers angles : biographie, style et thèmes, perspective littéraire, production contemporaine. Chaque œuvre est replacée dans son contexte historique, sociologique et idéolo

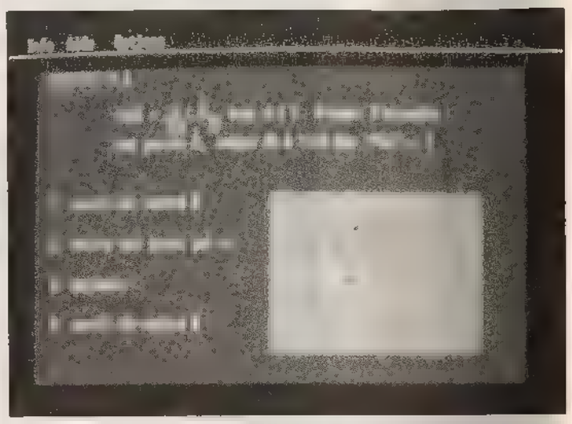


gique. Grâce à une progression rigoureuse dans l'explication, les mécanismes logistiques et stylistiques du texte sont peu à peu appréhendés
Editeur : ..... Coktel Vision
Prix : ..... 225 F

### *Traceur +*

Ce log ciel est destiné à tout élève amené à représenter et à étudier une fonction du plan. Il permet de tracer toute fonction du plan (numérique polaire et paramétrée). Il aide également à étudier la plupart des équations numériques et à vérifier la valeur de toute intégrale définie sur une fonction numérique
Editeur ..... Micro C
Prix : ..... 240 F



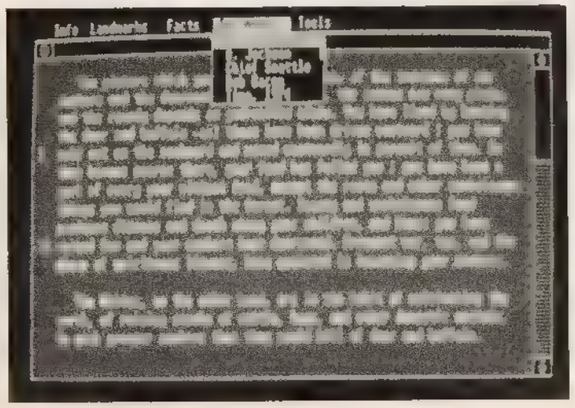


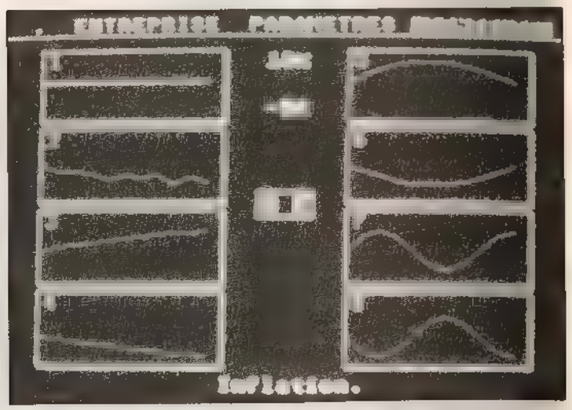
### *Micro bac mathématiques B*

Destiné aux élèves de section B, ce log ciel est divisé en cinq grandes parties : suites - limites - généralités sur les fonctions ; fonctions logarithmes et exponentielles ; calcul intégral ; dénombrement et probabilités ; statistiques. La taillée du texte permet d'aborder l'analyse des registres sémantiques, des images, des procédés stylistiques et des rythmes qui sous-tendent le récit
Editeur ..... Coktel Vision
Prix : ..... 225 F

### *Micro bac anglais*

Destiné aux élèves préparant leur baccalauréat, ce logiciel fait découvrir l'Amérique à travers l'histoire des Indiens, des Noirs et des Hispaniques. Ceci sous la forme de documents variés tels que romans, lettres, articles de presse, biographies, chansons, etc. Au-delà de la compréhension, l'étude dé-





### *Challenge*

Sous le couvert d'un jeu, *Challenge* est une excellente initiation à la gestion d'entreprise pour les 1ères et terminales B et G.
Chef d'entreprise sur un marché concurrentiel, le joueur est confronté à la réalité du monde passionnant des affaires. Il tente d'augmenter sa part du marché et ses profits à travers une série de décisions. Il doit à la fois maîtriser ses coûts de production, ses prix de vente, ses ressources financières, calculer le plus juste endettement, son budget marketing, mais aussi connaître et analyser ses bilans et comptes de résultats, le marché, les concurrents, jouer avec les cotations boursières, etc.
Editeur ..... Coktel Vision
Prix : ..... n.c



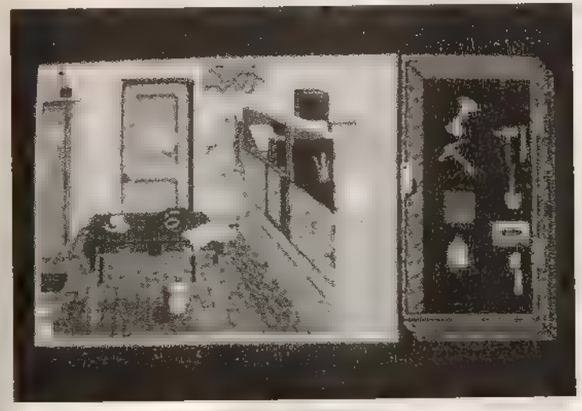


## ÉDUCATIFS POUR TOUS

**On ne sait jamais tout. De nombreuses impasses sont faites en cours de scolarité, et il arrive un moment où l'on apprend vraiment pour le plaisir, se spécialisant dans un domaine ou touchant un peu à tout. Pour cela, il n'y a pas d'âge...**

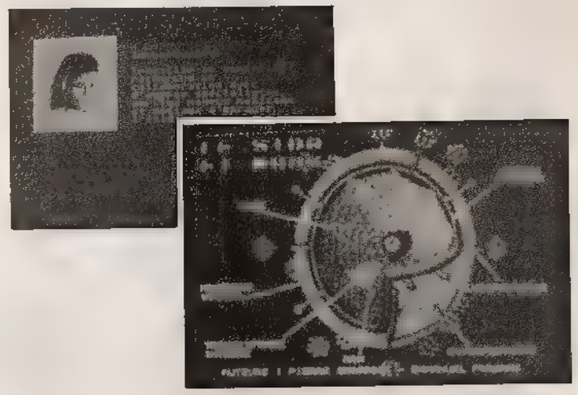
### *Vie et mort des dinosaures*

Paléontologue pour l'occasion, vous allez soutenir une thèse sur la vie et l'extinction des dinosaures. Après avoir consulté diverses cartes du monde pour choisir le lieu des fouilles que vous entreprendrez, vous vous mettez en route, non sans vous être muni des outils nécessaires.
Au terme de votre long voyage, les recherches commencent.
Après avoir déniché les fossiles de dinosaures, vous devez les identifier et les expédier au laboratoire concerné (géologie, paléontologie ou chimie). L'analyse terminée, le laboratoire vous retourne le dossier d'examen du fossile, dont les résultats vous aideront à soutenir votre thèse. Le jour fatidique arrivé, vous devez répondre aux questions d'un jury composé de trois paléontologues. Si l'issue de ce contrôle est favorable, vous serez nommé "Docteur en Paléontologie".
Doté de superbes graphismes et d'un thème captivant, *Vie et mort des dinosaures* a été Tilt d'or 1986 du meilleur logiciel éducatif. Il est conseillé entre dix et quinze ans, mais intéressant à tout âge.
Editeur ..... Carraz
Prix : ..... 250 F



### *Au Nom de l'hermine*

*Au Nom de l'hermine* est le premier "historiciel" sur ST. Sous le couvert d'un jeu d'aventure, il vous emmène au Moyen Age afin d'en découvrir le mode de vie, le langage, etc. Votre seigneur a décidé d'assiéger le château voisin. Le maître des lieux s'étant absenté, vous en profitez pour vous y infiltrer et glaner tous les renseignements préalables à l'établissement d'un siège : effectif de la garnison, hauteur et épaisseur des murs, temps pendant lequel le château peut soutenir un siège, etc.
Vous pouvez dialoguer avec de nombreux personnages afin d'obtenir des informations intéressantes mais surtout de mieux connaître le mode de vie de cette époque.
Age conseillé : ... pour tous
Editeur : ..... Coktel Vision
Prix ..... 220 F



### *Le Sida et nous*

Ce logiciel a pour but d'informer le public sur le Sida et sur son développement. Vous êtes chargé d'enquêter pour enrayer l'épidémie d'une maladie jusqu'alors inconnue. Grâce à un scrolling multidirectionnel, vous circulez à travers les rues de la ville où vous interrogez divers personnages sur cette maladie (maire, immunologiste, journalistes...).
Ce jeu d'aventure a été conçu à l'aide de l'Institut Pasteur et toutes les informations ont été vérifiées par des scientifiques. Il est à signaler que tous les gains de ce logiciel iront à l'Association pour la recherche sur le Sida.
Age conseillé .... pour tous
Editeur : ..... Carraz
Prix ..... 200 F

A part quelques exceptions, les logiciels éducatifs souffrent d'une certaine austérité dans leur présentation. Il faut souhaiter qu'à l'avenir les concepteurs accorderont une place de même importance à l'aspect attractif de leurs produits (animation, couleur, musique, etc.) qu'au rôle éducatif. Difficile mais possible, *La Bosse des maths* est là pour nous le rappeler. Enseignement ne signifiant pas tristesse, pour le bien de tous, tentons d'éduquer dans la joie.

***Ghislaine Geneslay***

**Carraz Editions** — 20bis, rue Godefroy 69006 Lyon. Tél. (16) 78 94 10 31
**Coktel Vision** — 25, rue Michelet 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (1) 46 04 70 85.
**G.I.E.Lankhor** — 2, rue de la Gare Millemont 78940 La Queue-Lez-Yvelynes. Tél. : (1) 34 86 45 91
**Micro C** — 3, bd de Beaumont 35000 Rennes. Tél. : (16) 99 31 76 41.
**Pilat Informatique Educative** — Saint Appolinard 42410 Pelussin. Tél. : (16) 74 87 33 47.

5, boulevard Voltaire 75 011 PARIS

# OPTIMA

Téléphone: 43. 38. 96. 31.

# VOICI 18 RAISONS D'ACHETER VOTRE ST DANS NOTRE ESPACE ATARI

### I - CONSEILS DE SIMON

**Simon** a été nommé meilleur spécialiste ST par la société ATARI France. Venez le rencontrer, il vous donnera toutes les informations et les conseils dont vous avez besoin avant l'achat de votre ordinateur.

### II - S.A.V.

**Sylvain**, le maître du fer à souder, est présent tous les jours. Réparations, bidouilles, cablages, extentions un méga, changement de drive, pose free boot, sont effectués très rapidement et garantis.
Changement de drive simple face en double face : 1000 F.

### III - GRAPHISME

- Degas
- ZZ rough
- ZZ-2-D
- Spectrum
- Table traçante Roland
- Scaner Canon
- Digitaliseur Realitzer
- Digitaliseur Pro 87

### IV - NOUVEAUX UTILITAIRES

- Gestock
- Spectrum 512
- Signum 2
- Basic GFA 3 0
- Time works (français)
- Le Comptable

**Venez voir nos démonstrations !**

### V - PERIPHERIQUES

| | |
|---|---|
| Moniteur SC 1425 | 2 490 F |
| Moniteur SC 1224 | 2 490 F |
| Drive SF 314 | 1 990 F |
| Drive SH 205 | 4 990 F |
| Drive Kumana | 1 590 F |
| Moniteur HR 124/125 | 1 490 F |
| Digitaliseur | 1 750 F |
| Modem | 2 250 F |
| Drive Kumana 5.1/4 | 1 990 F |
| Table traçante Roland | 10 000 F |
| Scaner Canon | 12 000 F |

### VI - IMPRIMANTES

Nous sommes spécialisés en **imprimantes**, nous les avons toutes en stock et en démonstration, venez les comparer. Nos prix sont imbattables !!
- SM 804
- Panasonic KX
- Star LC10
- NEC P6
- SLM 804
- Star LC10 couleur
- Star NB24-10
- Sharp JX720 couleur

### VII - ACCESSOIRES

| | |
|---|---|
| 10 disquettes de marque | 99 F |
| Boîte de rangement | 99 F |
| Tapis pour souris | 60 F |
| Ruban SMM 804 | 79 F |
| Ruban Star NC10 | 79 F |
| Cable imprimante | 150 F |
| Cable péritel | 150 F |
| Souris | 390 F |
| Free Boot + pose | 390 F |
| Joystick Atari | 70 F |
| Inverseur couleur HR | 290 F |
| Housse | 90 F |

### VIII - PRIX SUR LA GAMME 520 ST ET 1040 ST

**520 STF seul + 40 log. + 10 disquettes : 3 490 F**
520 STF + moniteur HR monochrome + 40 log.+ 10 disq. 4 480 F
520 STF + moniteur couleur 1425 ou 1224+ 40 log. + 10 disq. 5 480 F

**1040 STF seul + 40 log. + 10 disquettes : 4 790 F**
1040 STF + moniteur HR monochrome + 40 log.+ 10 disq. 5 990 F
1040 STF + Laser + Le Rédacteur : 15 000 F H.T.

**Si vous trouvez moins cher, nous nous alignons immédiatement + UN CADEAU SURPRISE**

### IX - NOUVEAUTES JEUX

| | |
|---|---|
| Shackled | 210 F |
| Gauntlet 2 | 210 F |
| Beyond the Ice Palace | 195 F |
| Fire and forget | 210 F |
| Thunder Cat | 210 F |
| Bermuda project | 240 F |
| Buggy boy | 240 F |
| Explora | 350 F |
| Donjeon Master | 250 F |
| Scenery disk Europe | 230 F |

### X - LOGICIELS PROFESSIONNELS

- Gestock
- Comptabilité Mensoft
- Facturation Mensoft
- Stock Mensoft
- Paie Mensoft
- Comptabilité Jaguar
- Solution
- Superbase professionnel
- Publishing Partner
- Time Work (français)

**Formation assurée !**

### XI - PRIX SUR LA GAMME MEGA ST

| | |
|---|---|
| Mega ST2 monochrome + 40 log. + 10 disq | 9 950 F |
| Mega ST2 couleur + 40 log. + 10 disq | 11 215 F |
| Mega ST4 monochrome + 40 log. + 10 disk | 12 950 F |
| Mega ST4 couleur + 40 log. + 10 disq | 14 215 F |
| SLM 804 + nombreux programmes DP pour laser et différentes fontes | 11 950 F |
| Mega ST2 laser | 20 950 F |
| Mega ST4 laser | 23 950 F |
| **Solution PAO:** Mega 4 + Disque dur + Imprimante laser + Time Works et Redacteur + Formation | 29 900 HT |

**Pour tout achat sur la gamme Mega ST:**
- Formation
- Installation (Paris et Région Parisienne)
- Maintenance gratuite sur site pendant 1 an
- Etude d'offre correspond à vos besoins
- meilleur rapport quaité-pnx (prix Hors-Taxe)

### XII - OCCASIONS

Nous avons souvent en stock des **ordinateurs d'occasion** en parfait état:
520 STF à partir de.....**2 100 F**
1040 STF à partir de....**3 400 F**

**Ce matériel est garanti un an : Téléphonez-nous !**

### XIII - REPRISES

Pour tout achat dans la gamme Mega ST, nous reprenons **au plus haut cours** votre ancien 520 ST/1040 ST.

### XIV - PROMOS DU MOIS

| | |
|---|---|
| - Star LC10 | 2390 F |
| - 520 ST + imprimante + t.texte | 4490 F |
| - 1040 ST + imprimante + t.texte | 7290 F |

SH 205 disque dur ATARI SUPER PROMO

### XV - CADEAUX

Pour tout achat d'un ordinateur, nous vous **offrons** 40 logiciels :
- Jeux
- Utilitaires
- Accessoires de bureau
- Traitement de texte
- Gestion familiale
- Création musicale
- Création artistique
- et bien d'autres...

### XVI - PAIEMENT

**Facilité de paiement sur 5 mois sans aucun intérêt**
- carte bleue
- crédit Cetelem
- carte Aurore

**Remise maximum:**
- étudiants, enseignants, comités d'entreprises, collectivités, groupe.

**Téléphonez-nous !**

### XVII - V. P. C.

Toute marchandise chez vous **en 24 H** (service express Ducros), en fonction des stocks et dès réception de votre commande.

Service correspondance, demander:
Sandra au 43 38 96 31.

### XVIII - SERVICES ET PRIX

Nous insistons sur le service. Tout client aura la meilleure information et le bon conseil **avant** son achat. Ensuite, le client aura une assistance permanente, au magasin ou par téléphone de 10 à 19 h, du lundi au samedi. Quant à nos **prix**, ils sont les **mieux étudiés du marché**. N' hésitez plus, venez nous **rendre visite** et faites la différence avec la concurrence.

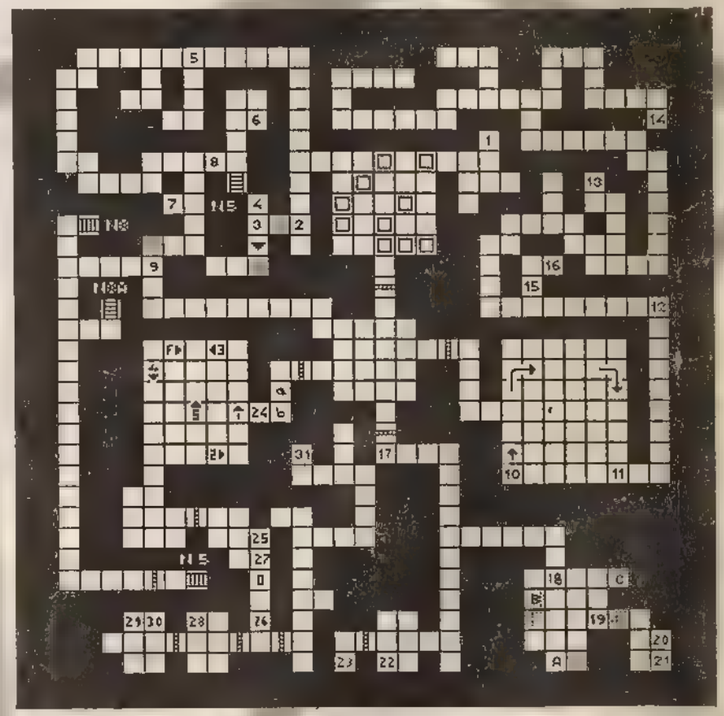
Vivendi Exécution

# Visite guidée au cœur de Dungeon Master

**Ouf ! Vous avez survécu au niveau trois et à tous ses monstres. Comparé au niveau des aventuriers, le troisième niveau est certainement le plus difficile. Commence maintenant pour vous une simple promenade de santé à travers les niveaux 4, 5 et 6.**

## 4, 5, 6... cueillir des clefs

Nous vous livrons aujourd'hui les plans des niveaux 4, 5 et 6 et le plan du niveau six que l'on publiera à la suite des quatre et cinquième vous sera d'une autre utilité la dernière clef permettant son ouverture se trouve au niveau onze. Il n'est donc à que pour le plaisir des yeux pour l'instant



### Niveau 4

C'est quasiment au début du niveau quatre que vous aurez occasion d'ouvrir le passage secret numéro sept du niveau précédent (voir *1ST* n°12). A ce niveau quatre, la partie la plus ardue est peut être la salle Nord dont le sol est un jeu de trappes s'ouvrant et se fermant en fonction de vos déplacements. Après quelques minutes de panique, vous devriez vous en sortir.

Un objet sur le plan du niveau 4 est perdu à tel point se trouvent dans la salle 24.

### Niveau 5

La salle au passage secret '40' est le sous sol de la salle Nord pleine de trappes du niveau quatre. Cela vous permettra ainsi une orientation plus facile. Dans la salle aux énigmes du début du niveau cinq la herse se lèvera dès que vous aurez résolu trois de ces énigmes. Néanmoins, en installant le quatrième objet dans sa niche une cache secrète "5" s'ouvrira.

Pour ouvrir le passage '19' est obligatoire de garder (boîte magique) des monstres (squelettes en occurrence) sur la case "18". Pour le reste, vous devriez vous en sortir sans problème.

### Niveau 6

Le Firestaff, objet indispensable à la conclusion de l'aventure, se trouve à ce niveau. Il n'est accessible qu'une fois arrivé au niveau onze. La route est encore longue et vous réservera de nombreuses autres surprises (rat du haut, par exemple !

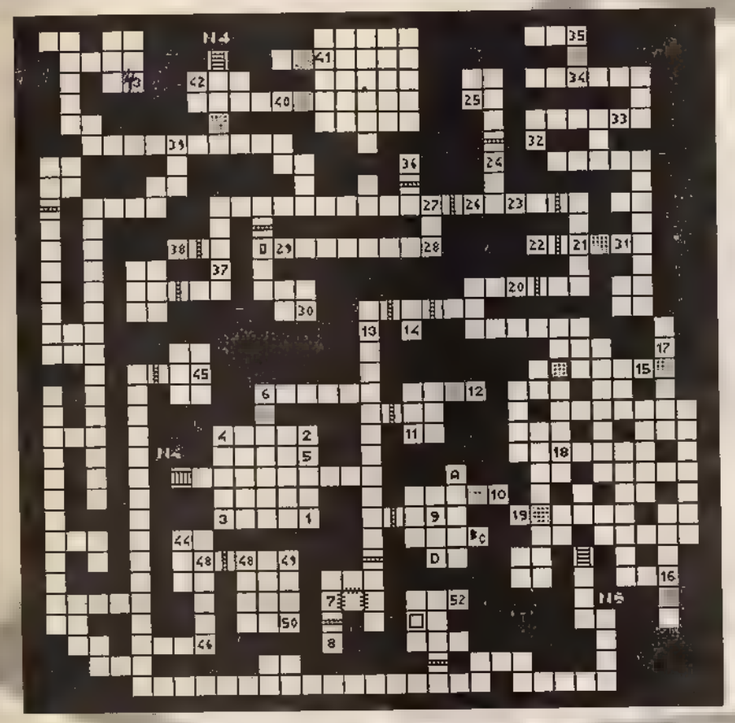
### NIVEAU 4

**1** — "Bouclier large" **2** - Mur factice **3** - Fiole de poison **4** - Deux fioles de poison **5** Case demi tour — **6** Potion "KJ" **7** Gemme bleue **8** Ouverture du passage secret 9 - **9** - Passage secret — **10** Fait accéder au passage 11 — **11** - Passage — **12** - Collier **13** - Casque **14** "Bâton de Claws" — **15** - Passage ouvert seulement au retour **16** Collier "Illuminet" éclaire au minimum — **17** - Pièce d'or — **18** Appuyez sur les boutons A, B et C, dans cet ordre **19** Gemme d'Age **20** Dague **21** Cotte de maille (armure) et heaume — **22** Commande l'ouverture de la grille — **23** - "Ekkhard Cross", gemme bleue et masse d'arme — **24** - Se téléporter suivant les flèches — **25** Commande la trappe 26 **26** - Trappe vue précédemment — **27** commande la trappe vue plus haut **28** - Queue de dragon et pièce d'or **29** - Deux fléchettes **30** - Casque et gemme bleue — **31** Fiole de poison

**a** Miroir **b** Dard

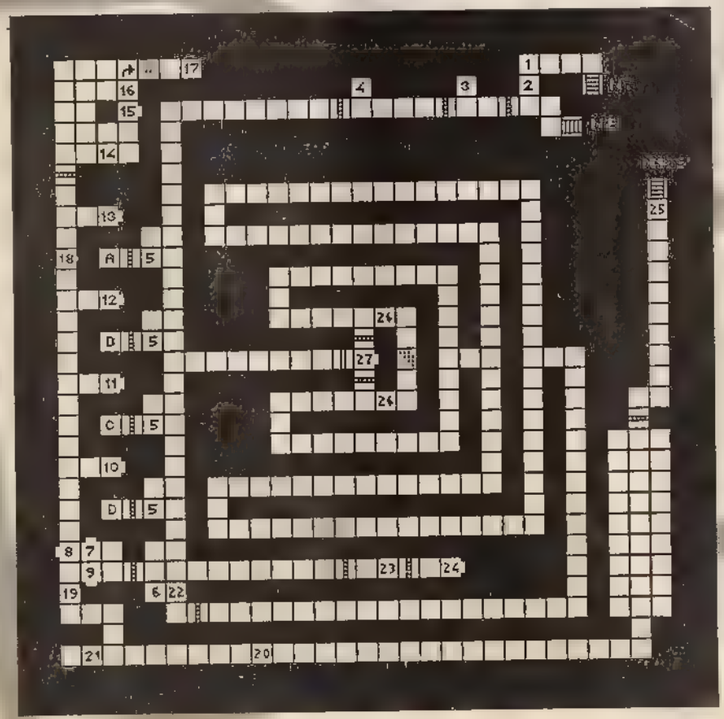






### NIVEAU 5

**1** Posez l'arc — **2** - Poser une pièce d'or **3** Posez une gemme bleue — **4** Posez le miroir **5** Clef de fer **6** - Interrupteur de passage secret **7** Baissez le levier et posez un objet dans le rideau magnétique **8** Clef de fer **9** Appuyez dans l'ordre sur A, B, C et D pour ouvrir l'accès à (10) **11** Introduire une pièce d'or pour ouvrir (12) — **12** Clef de fer — **13** et **14** Utilisez une clef de fer **15** Ouvre le passage (16) — **16** Ouvre le passage (17) — **18** - Dalle ouvrant le passage (19), gardez y des monstres **20** et **21** Utilisez une clef de fer **22** - Boîte magique **23** - Dalle fermant la porte précédente — **24** Passez quand les rideaux sont levés **25** - clef massive **26** - Utilisez la clef massive **27** Dalle inverse de (23) **28** Jetez une arme dans le vide — **29** - Ouvre à herse avec arme de jet — **30** - Objets — **31** Ouvre un passage secret **32** - "Yew Key" **33** Casque — **34** Interrupteur de passage secret — **35** - "Vorpal Blade" **36** - Etoiles de Ninja — **37** Utilisez une clef de fer — **38** Boîtes magiques — **39** et **40** Interrupteurs de passages secrets **41** - Mur factice — **42** Fiole de poison - **43** et **44** Ecrans téléporteurs **45** - "Vorpal Blade" — **46** - Levier actionnant (47) — **48** Dalle se refermant (45) **49** - Arbalète **50** Coffre — **51** Ouverture de la porte 47



### NIVEAU 6

**1** Deux parchemins — **2** Utilisez la clef de "Ra" (niv 2) - **3** - Utilisez la clef de "Ra" (niv 8) **4** - Utilisez la clef de "Ra" trouvée au niveau 11 - **5** - Une clef pour quatre portes (clef de turquoise de ce niveau), **A** "Illuminet", gemme d'Age. Sceptre de Lyf — **B** Dragon Spit" et bottes de vitesse - **C** - "Crown de Nerra" et boîte magique **D** - Famebolt et Flamebain (certainement le plus intéressant) — **6** Utilisez la clef de rubis (niv 10) **7** - Parchemin **8** Corbanite, gemme orange magnifier — **9** - Fioles vides **10** Torche — **11** - Bouclier — **12** Fioles vides **13** Fioles d'eau **14** - Parchemin — **15** - Clef de turquoise sous la cendre — **16** Interrupteur pour 17 — **17** Parchemins et clefs de "Ra" pour 22 **18** - Interrupteur pour passage 19 **19** Passage secret **20** Interrupteur pour passage 21 **21** - Windget Key (ouvre le passage de l'escalier secret au niveau 13) — **23** - Boîte magique — **24** Fiole de poison, bombe de feu et épée "Inquisitor" — **25** - Second escalier secret menant au niveau 12 avec commande pour niveau 7 — **26** Utilisez la "Master Key" du niveau 11 dans l'une des serrures — **27** - "Firestaff"

**Le numéro 13 est réputé porter chance selon les uns, malheur selon les autres. Débarrassez-vous des cierges, jetez les flasques d'eau bénite "made in Lourdes" et les gris-gris de tout poil. Nous ne sommes pas superstitieux à la rédaction (Stéphane, retire ta croix Vitafor...). Après tout, il ne s'agit que de la 12e édition du courrier des lecteurs !**

*J'ai acheté un 520 ST double face à Noël et un ami à moi en a acheté un trois mois après. Je m'étonne que certains jeux comme Outrun, Obliterator, ou Manhattan Dealer ne tournent pas sur mon ST mais marchent sur celui de mon ami. Mon vendeur m'a dit que les derniers ST ne possédaient pas les mêmes ROMS. Alors, soit les boîtes informatiques ne sont pas prévenues qu'il y a plusieurs sortes de double-face et donc ils font des jeux incompatibles avec les ST sortis vers Noël, soit mon ST ne tourne pas comme il faut. J'espère que vous pourrez me dire la cause du problème.*

*G. Alban, Carquaranne*

Logiquement capitaine, ce problème n'est pas lié au TOS en ROM parce que *Outrun* et *Obliterator* fonctionnent très bien sur les vieux comme sur les nouveaux modèles. Le problème semble donc plutôt venir du lecteur de disquette. En général, les raisons de ce phénomène assez désagréable se répartissent en deux catégories :

— les problèmes causés par des programmes protégés utilisant des formatages bizarres ou étendus (81, 82 voire 83 pistes au lieu de 80). Or, il faut savoir qu'Atari ne garantit que 80 pistes, donc si vous avez la malchance de tomber sur un floppy un peu "juste", il peut très bien s'avérer incapable de lire ces pistes supplémentaires. La seule solution dans ce cas est que les éditeurs cessent définitivement d'employer ce type de protections ou qu'Atari, dans sa grande bonté, emploie de meilleures mécaniques de drive (mais ça coûte plus cher),

— l'autre raison possible est le problème de vitesse. La précision de la vitesse de rotation est primordiale au bon fonctionnement d'un lecteur. Trop rapide ou trop lent, on ne récupérera que du caca (excusez l'expression, mais c'est bien le cas...). Heureusement, si vous êtes aventureux et que votre lecteur est hors garantie on peut remédier à ce problème. Il faut commencer par vous procurer un programme de réglage de vitesse (domaine public ou commercial). Démontez votre drive, un petit potentiomètre ajustable (souvent bloqué par une goutte de cire) situé sur le circuit imprimé du floppy permet de régler la vitesse. Notez bien avec précision la position originale de la vis pour y revenir en cas d'insuccès. Lancez le programme de réglage, agissez sur le potentiomètre millimètre par millimètre en essayant d'obtenir les valeurs les plus rapprochées possibles entre les deux séries de chiffres. Essayez ensuite de lire les disquettes récalcitrantes jusqu'à ce qu'elles passent. Vérifiez également qu'une disquette de référence (original Atari par exemple) est toujours lisible. Après quelques tâtonnements, on arrive souvent à améliorer les choses. Dès que vous obtenez un résultat honorable, mettez une goutte de cire ou de vernis à ongles pour bloquer le réglage, puis remontez votre drive. Attention ! la maxime "le mieux est souvent l'ennemi du bien" s'applique tout à fait à ce genre de manœuvre, aussi évitez d'y avoir recours si vos problèmes sont d'origine douteuse ou peu fréquents.

*J'ai un problème avec la machine de l'un des membres de notre club informatique. Nos deux machines ne sont pas entièrement "compatibles" entre elles. Certains logiciels du commerce marchent bien avec les deux machines et d'autres pas. Ce problème n'est pas nouveau me direz-vous. Cependant, ce qui m'étonne c'est que tous ces logiciels tournent bien sans exception sur ma machine et non sur la sienne ! Plus étonnant encore, tous les programmes qu'on s'échange ne marchent pas du tout. C'est-à-dire : un programme fait sur sa machine ne tourne pas sur la mienne et vice versa. Apparemment, c'est le lecteur qui est en cause. Je ne crois pas que ce soit le fait qu'il ait un double face qui en est la cause car tous les autres membres l'ont aussi. Est-ce bien normal ?*
*Autre problème, j'ai une imprimante Citizen 120D et un traitement de texte Textomat ST. Pourriez-vous me dire comment configurer l'imprimante et quel driver utiliser pour obtenir la NLQ et le mode contour ?*

*E. Ratsi, Aix-les-Bains*

Vos malheurs magnétiques se rapprochent fortement de ceux expérimentés par le lecteur précédent aussi reportez-vous à la réponse déjà donnée.
Pour ce qui est de la configuration imprimante, il nous est difficile vu le nombre de types différents d'imprimantes et de traitements de texte de répondre au cas par cas. Quelques règles utiles peuvent néanmoins être dégagées :
— la configuration des "switchs" internes à l'imprimante doit être en position IBM, éventuellement en EPSON.
— les drivers d'imprimante (en tout cas pour *FirstWord*) sont souvent éditables et vous n'avez alors qu'à ajouter ou à modifier les séquences de commandes requises grâce aux renseignements du manuel de l'imprimante (prenez la peine de le lire, tout est dedans),
— autre solution possible, forcez l'imprimante en mode NLQ à partir du panneau de commandes (LF puis ON-LINE pour la 120D).

*C'est le Néophytobastic, qui vous parle. Intéressé par la programmation sans être très fort, je trouve que vous mélangez beaucoup les genres : GFA, C, Assembleur, etc. L'approche est très complexe ! Etant dédiés ST, ne pourriez vous pas faire des articles d'initiation sur le Basic ST et le GFA à l'usage des débutants. Un lexique des termes informatiques utilisés serait le bienvenu, surtout quand ils sont en anglais ! Atari vend ses ST sans souci de ses clients qui doivent se débrouiller seuls, aucun manuel n'est fourni avec les machines. Seul un fascicule de 20 pages de mots réservés accompagnait mon 1040 tout neuf, pas drôle ça !*
*Au fait, la disquette proposée à 45 F dans le n°3 est elle encore disponible ?*
*A propos des bidouilles, je suis étonné qu'il faille bricoler autant une machine si récente ! Sam Tramiel dit que l'Atari est un STandard(!). Il n'a jamais dû s'en servir sinon il aurait changé son Basic contre : deux barils de Gfamigabasic !*

*Y. Le Lous, Pegomas*

Nous ne mélangeons pas les genres en programmation, le problème vient du large éventail de langages disponibles sur ST, et il faut bien essayer de contenter un maximum de personnes ! Rassurez-vous, nous essaierons de tenir compte de vos diverses suggestions dans les numéros à venir.
Quant à parler du ST Basic, c'est assez peu probable pour des raisons déjà exposées dans ces colonnes (langage assez boggé, lourd d'utilisation, nettement moins puissant que le GFA...). Je comprends ce que cela peut avoir de frustrant pour les personnes ne disposant que de ce Basic, mais nous étions obligés de faire un choix.
Vous pouvez réclamer à votre revendeur les manuels de l'ordinateur, ils sont toujours livrés avec la machine.
Non, la fameuse disquette à 45 F n'est plus en vente.
Il n'y a bien sûr, aucun besoin de bricoler une machine "si récente" comme le ST. En version standard (le "standard" dont parle Tramiel concerne surtout la machine), l'Atari ST offre tout ce qui est nécessaire : interface disque, imprimante, modem, disque dur, sortie Midi, ... Les bidouilles sont un peu l'affaire des passionnés aventureux qui veulent tirer toujours plus de leur matériel ou pallier certains petits défauts (et quelle machine n'en a pas ?).

*Salut à vous ! Oh, frères et sœurs adorateurs du dieu STF et de ses fidèles ROMs ! Voilà d'abord une ou deux petites remarques.*
*Il y a une erreur dans le texte du montage "Atari Stéréo" du n°10. En fait, c'est pas trop grave pour le fonctionnement puisque les schémas sont bons. Lorsque A.L. parle de montage émetteur commun, il s'agit d'un montage type collecteur commun (NDLR : étourdi va !). Evidemment, les bêtes en électronique auront rectifié d'elles mêmes, mais je pense surtout aux débutants comme moi.*
*A ce sujet, pour ceux qui veulent se mettre à l'électronique, je vous recommande chaudement la revue ELEX (pub clandestine) qui explique toutes les bases de l'électronique au travers de montages simples et donc faciles à comprendre. Malgré ce détail, j'ai effectué la modification stéréo et ça marche du tonnerre de Zeus (en plus bruyant).*
*● Crac ! changement de décor. Dans* **Road Runner** *voici une astuce simple pour gagner des vies supplémentaires. Tout d'abord vous devez arriver au niveau 2. Une fois que vous aurez perdu toutes les vies restantes, recommencez le jeu. Remarquez que le raccourci (short cut) est à présent ouvert. Laissez-vous attraper une fois par Vil Coyote. A présent, chaque fois que vous utiliserez le raccourci, une vie supplémentaire vous sera accordée. Par les 68 pattes sacrées du GLU que votre MMU soit sanctifié et votre disquette correctement formatée.*
*Un salut fraternel à tous les utilisateurs de BLITTERs (je confirme, il y en a vraiment dans les Megas ST).*

*J.P. GaSTon, Lille*

Pas d'accord ! Je ne crois pas que les ROMS du ST soient si adorables que ça (quoique, peut-être la nouvelle version). Merci des précisions que vous fournissez, n'oubliez pas que si vous détectez des erreurs dans les programmes, articles, etc., vous êtes cordialement invités à nous en faire part. Je ne sais pas vraiment si nous pouvons passer de la pub clandestine, mais pour cette fois... En tout cas, nous sommes ravis de constater que le ST déclenche toujours autant de passion (c'est presque du fanatisme !).

*Salut à tous ! Voici mon problème : j'ai acheté le jeu* **Explora** *et, après de longues parties, je suis arrivé dans le futur. Mais après je suis bloqué ! HEEEELLPPP !!! Aidez moi !*
*En attendant, voici quelques astuces :*
*● Pour ouvrir le sarcophage, baissez les leviers 2-3-4-5. Pour ouvrir la porte du temple maya, il faut utiliser la bague que l'on place dans le trou, on attend 13h et miracle ! C'est ouvert ! Ensuite utilisez l'os et placez-le dans le trou : non, débrouillez-vous !*
*Pour tout problème en ce qui concerne la Préhistoire, l'Inde, l'Egypte, ou le Mexique, contactez moi (par lettre, le téléphone ça coûte cher) au 8, rue Pasteur 95160 Montmorency. Si vous pouvez m'aider pour la suite écrivez-moi aussi, merci d'avance.*

*P. Terdiman, Montmorency*

Il n'est pas dit que le grand dieu Help aura été invoqué en vain... Pour commencer, il nous a ordonné de publier cet appel désespéré et maintenant il prévoit l'arrivée d'une pluie de réponses. Alors, gagnera ou gagnera pas le voyage offert au premier qui résoudra l'énigme d'*Explora* ? (cf. concours organisé par Infomédia)

*Je m'intéresse à l'utilisation d'EPROMS sur le port cartouche du ST car je voudrais pouvoir m'installer un pack de programmes utilitaires résidents, d'où les questions qui vont suivre. Avez-vous déjà publié un essai de programmateur d'EPROMS (eprom burner) dans First ? Si oui, dans quel numéro ? Comptez-vous publier des articles sur ce sujet précis ?*
*Allez, encore une question : peut on dépasser les 128 ko autorisés pour le port cartouche ?*
*● Il n'y a pas que la bricole dans la vie, j'aime aussi jouer à* **Oids**, *donc voilà un petit "help" à son sujet. En mode création de nouveaux planétoïdes, vous pouvez renforcer la force des aimants attracteurs ou repousseurs en superposant autant de générateurs que nécessaires.*
*Même méthode pour créer des tourelles à tir rapide. Notez qu'alors chacun de vos tirs au but détruira une des tourelles.*
*Après avoir refait le plein en carburant aux stations service, tirez en l'air avant de redécoller. Si le tuyau ressort de la pompe, cette dernière contient encore de l'essence, sinon elle est vide et vous pouvez toujours la détruire et gagner 100 points par la même occasion.*
*Les téléporteurs projettent le vaisseau vers le téléporteur le plus proche, utilisez-les à petite vitesse et le bouclier en action comme ça vous éviterez pas mal de mauvaises surprises.*

*F. Durand, Versailles*

Non, nous n'avons à ce jour publié aucun essai de programmateur d'Eproms. Oui, il est possible que nous publiions bientôt quelque chose à ce sujet.
Il est assez facile de dépasser la capacité des 128 ko alloués en commutant des éproms les unes à la place des autres (méthode similaire à celle utilisée dans des machines telles l'Acorn BBC ou l'Amstrad). Par contre, avec ce système, on ne pourra jamais avoir de programmes d'une seule pièce dépassant 128 ko (mais on peut toujours ruser en copiant le programme en plusieurs fois en mémoire).
Encore quelques mots pour vous rappeler l'adresse où vous devez envoyer votre courrier (ou tout ce que vous voudrez bien nous envoyer) : Courrier des lecteurs de *First*, Laser Presse — 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint Mandé.

# RF 302R
# Un drive 720 ko économique

**De toutes les extensions destinées aux micro-ordinateurs de la gamme ST, le lecteur double-face est l'un des plus utiles. D'autant plus que les prix ont atteint dernièrement un niveau raisonnable. Qu'on en juge : il y a cinq ans une unité de disquette normale "tournait" autour de 4 000 F.**

Wings décide de lancer sur le marché un lecteur compatible avec l'unité 720 ko Atari. Que vaut le lecteur double face RF 302R dont il s'agit ? C'est la question angoissante que nous torturait atrocement avant l'essai. Evidemment et vous l'avez deviné — nos lecteurs sont les plus intelligents de la planète — la réponse* tout aussi angoissante se trouve dans la suite du texte.

L'objet se présente sous la forme d'un boîtier gris rectangulaire aux dimensions — 28,5 x 104 x 202 mm — nettement inférieures à celles des drives Atari SF314 et consorts. Ce boîtier métallique contient une mécanique de lecteur très récente puisqu'il s'agit d'un modèle Citizen équipé de moteurs à entraînement direct.

Cette petite merveille de la technique nippone ne nécessite de surcroît qu'une seule tension d'alimentation de +5 V. Notons également les ouïes de ventilation sur le dessus du boîtier ainsi que le câble de liaison bus (80 cm) non démontable côté lecteur de disque. L'alimentation s'effectue grâce à un bloc secteur indépendant connecté au floppy par une prise de type "jack". Un interrupteur placé à l'arrière du boîtier permet de couper l'unité mais pas l'alimentation (comme chez Atari). Bien entendu, la compatibilité est assurée avec toutes les machines ST (du 520 aux Mégas).

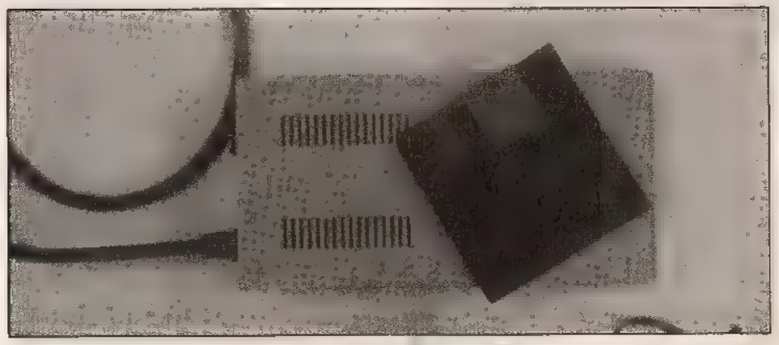
Jetons un coup d'œil rapide sur la mini-notice en anglais, le branchement est des plus simples, il faut juste connecter le drive sur la prise floppy (surprenant non ?), brancher l'alimentation, tout cela ordinateur éteint. Après un "boot" normal du système, introduisons une disquette vierge puis formatons-la. Premières constatations : le mécanisme d'éjection disquette est très doux et le silence de fonctionnement est plutôt agréable, nettement meilleur que sur certaines séries de drives Atari. Seuls les clignotements de la petite "Led" rouge nous indiquent que le lecteur est en plein travail.

Après de nombreuses tentatives avec des disquettes les plus diverses, il ne semble pas y avoir de problèmes de relecture par les drives d'origine Atari. De même, lors de nos essais avec des formats exotiques, ce drive a supporté sans broncher des formatages avec 83 pistes et 10 secteurs par piste (830 ko) ce qui confirme la qualité de la partie mécanique — prudence tout de même, n'utilisez pas de telles disquettes pour stocker des données importantes ! Dans l'ensemble le comportement du matériel paraît donc tout à fait sain.

La qualité correcte des composants de cette unité (boîtier métallique, mécanique de marque, ...) laisse espérer une bonne fiabilité, le maillon le plus faible étant certainement l'alimentation toujours reliée au secteur. Heureusement, vu le prix extrêmement raisonnable, on peut permettre quelques concessions. Une chose est évidente en tout cas, ce matériel présente indéniablement le meilleur rapport qualité/prix du moment et comme tel mérite toute votre attention.

***Ange Lartiche***

| | |
|---|---|
| Produit testé | lecteur de disquette double face |
| Importateur | Wings |
| Temps d'accès piste | 3 ms |
| Capacité formatée | 720 ko |
| Densité écriture | 135 TPI |
| Technique de codage | MFM |
| Vitesse de rotation | 300 t/mn |
| Prix | 1 299 F |



*Wings — 57, rue de Charonne 75011 Paris. Tél. : (1) 48 07 08 29.*

**Nous n'avons pas l'outrecuidance (ouf, on a eu peur !) de prétendre détenir LA réponse à toutes les questions majeures. Aussi dirons-nous plutôt disposer d'une des multiples réponses possibles, tout en sachant pertinemment que le testeur a beau faire effort d'impartialité, sa nature profonde est toujours impliquée à des degrés variés dans les tests de produits. Mais comme notre avis en vaut bien un autre, votre deux ou trois aussi.*




1 ST

**RECEVEZ CHAQUE MOIS VOTRE EXEMPLAIRE PERSONNEL DE 1 ST**

**ET PROFITEZ D'UNE OFFRE D'ABONNEMENT PREFERENTIELLE**

**1 an, 11 numéros : 210 F**

**au lieu de 275 F**, prix de vente au numéro
(Europe : +65 F, Airmail : +100 F)

**65 F d'économie**

**2 ans, 22 numéros : 385 F**

**au lieu de 550 F**, prix de vente au numéro
(Europe : +120 F, Airmail : +200 F)

**165 F d'économie**

OUI, je profite de cette offre exceptionnelle de lancement, et je m'abonne pour une durée de
☐ 1 an (11 numéros) ☐ 2 ans (22 numéros)

Je commande : (25 F le numéro)
☐n°1 ☐n°2 ☐n°3 ☐n°4 ☐n°5 ☐n°6
☐n°7 ☐n°8 ☐n°9 ☐n°10 ☐n°11 ☐n°12.

Veuillez trouver ci-joint mon règlement par
☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

Nom ..... Prénom .....

Société .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... Ville .....

Téléphone .....

**Bon à découper et à adresser avec votre règlement à : Laser Presse, service Diffusion, 5/7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.**

# LE CIRCUIT SONORE YM-2149 MONTE LE SON

**Grâce à son interface MIDI intégrée, l'Atari ST est capable de travailler de concert avec n'importe quel instrument Midi conventionnel. Cela ne doit pourtant pas nous faire oublier que le ST est également pourvu à l'origine d'une "puce" sonore : le YM-2149.**

L'YM 2149 de Yamaha ressemble comme un frère à son aîné l'AY 3 8910 de General Instruments très largement utilisé à l'époque des 8 bits. Equipé de deux ports bidirectionnels d'entrées/sorties de 8 bits chacun, il s'occupe du port parallèle Centronics (imprimante), de la gestion de certains signaux du floppy disque (SS0 DS0, DS1), de la RS 232 (signaux RTS, DTR), et bien sûr des trois canaux sonores mixés en sortie.

### Organisation des 16 registres internes

**registres 0,1** fixent la hauteur du signal voie A sur 12 bits (registre 0 + 4 bits poids faible du reg 1)
**registres 2,3** idem pour la voie B
**registres 4,5** idem pour la voie C
**registre 6** hauteur du generateur de bruit
**registre 7** voir ci-dessous
bit 0 sortie son canal A
bit 1 sortie son canal B
bit 2 sortie son canal C
bit 3 sortie bruit canal A
bit 4 sortie bruit canal B
bit 5 sortie bruit canal C
bit 6 port A 0=entrée/1=sortie
bit 7 port B 0=entrée/1=sortie
**registre 8** niveau de la sortie A, si bit 4 requis son traité est modulé par une enveloppe
**registre 9** idem reg 8 pour la voie B
**registre 10** idem reg 8 pour la voie C
**registre 11** détermine la durée de l'enveloppe modulant le son (12 bits,
**registre 12** idem reg.11
**registre 13** 4 premiers bits du reg 13 déterminent la forme d'onde de l'enveloppe (dent de scie, rampe, ...)
**registre 14** lecture/écriture des données sur le port A
**registre 15** lecture/écriture des données sur le port B

Ceux que l'assembleur chatouille (Motorola ou gratouille), sauront que la carte sonore est gérée d'une façon un peu spéciale puisque la sélection des registres tient sur deux adresses :

$FF8800 octet lecture données/sélection registres
$FF8802 octet écriture données.

Pour ceux qui veulent connaître jusqu'au nom des broches de ce circuit, je recommande fortement le livre "La Bible du ST". Bon à savoir pour les amateurs de pokes : la manipulation directe des adresses par des "POKEs" oblige le programmeur à interdire les interruptions du ST. En effet, toutes les 5 ms, le ST se sert sous interruption de ces adresses pour tester le drive, les données seront donc modifiées.
C'est le XBIOS (trap #14) qui se charge de gérer le YM-2149, et ce grâce à une seule et unique instruction **DOSOUND** ($20). Pour l'utiliser il suffit de lui donner comme paramètre, l'adresse du début de la chaîne de caractères contenant les commandes et les valeurs des notes à jouer. A première vue cela peut paraître compliqué, mais le rappel des commandes et l'exemple qui suit vous démontreront le contraire. Les commandes sont au nombre de dix-sept et assurent la gestion complète du son.
**0...15** correspondent aux 16 registres internes
**128, 129** ces deux commandes sont utilisées pour le rebouclage des sons et demandent un paramètre qui sera chargé dans un registre temporaire pour 128, et 3 pour 129. Respectivement, le numéro du registre temporaire, la valeur qui se trouve dans ce registre complémentée à 2 pour le test, et le dernier paramètre indiquent si la fin a été atteinte.
**130** durée du son en cinquantièmes de seconde.

### Appel de la routine en Assembleur

```
move.l # pointeur,-(sp)
move.w # 32,-(sp)
trap   # 14
addq l # 6,sp

pointeur  dc.b 0,25,1,1,...
```





Le pointeur pointe bien évidemment sur la chaîne de caractères qui commande le son.

## LE SON EN GFA BASIC

En Basic Gfa, il existe deux instructions pour la gestion du son, ce sont SOUND et WAVE. **SOUND** s'occupe de la hauteur des notes et de leur volume, **WAVE** détermine les caractéristiques de l'enveloppe. Leur utilisation ne pose aucun problème comme le montre l'exemple suivant dans lequel il suffit de respecter la syntaxe :
— SOUND canal, volume, note, octave, (durée) ou
SOUND canal, volume, période, (durée)
WAVE canal, enveloppe, forme, période, durée

```
Cls
Repeat
 Mouse X%,Y%,K%
 volume%=Int((399-Y%)*15/400) !calcul
 C=Int(X%*200/640)      ! des variables
 note%=Int(C*12/96)+1
 Sound 1,volume%,note%,5
 If K%=1    !touche droite enfoncée ?
  plot X%,Y%    !dessiner
 endif
 Until K%=3    ! 2 touches enfoncées ?
end      !fin du programme
```

Avec ce petit programme, on fait varier le volume et la hauteur d'une note de la 5e octave sur le canal 1 en fonction de la position de la souris sur l'écran. L'emploi de la touche gauche de la souris permet de visualiser ces deux paramètres graphiquement tandis que l'appui sur les deux touches à la fois termine l'exécution du programme.
En ce qui concerne la syntaxe de SOUND, il existe deux possibilités :
— on peut en effet se passer des paramètres 3 et 4 afin de les remplacer par une valeur commune précédée du signe "#". Cette valeur est le résultat de la division de 12 500 par la fréquence de la note (le LA étant à 440 Hz).
Il est aussi possible en Gfa d'appeler la routine Dosound du XBIOS déjà mentionnée. Il faut alors lui donner l'adresse du début de la chaîne de caractères contenant les commandes et les paramètres. L'avantage de cette routine est qu'elle est capable d'exécuter les mélodies sous interruption, c'est-à-dire sans bloquer ni ralentir le programme en cours. Les amateurs de jeux vidéo apprécieront.

### Appel de la routine en Gfa

```
Data 8,28,1,1,7,254,8,15,138 !données son
Data 50,0,253,1,0,138,50

For I%=1 To 16
 Read Dta%   !  lecture données
 Melodie$=Melodie$+Chr$(Dta%) !création chaine
Next I%

Void Xbios(32,L:Varptr(Melodie$)) !Appel Xbios
End
```

Bien qu'il ne possède pas comme certains autres micros de circuits très spéciaux, le ST — aidé de GEM — exploite au maximum les possibilités du YM-2149 qui seront suffisantes ou non, en fonction des exigences de chacun. Une autre façon de générer un son sur le ST sans utiliser directement les possibilités de la carte sonore consiste à digitaliser un son.
Ainsi que l'image, le son peut lui aussi être numérisé à l'aide d'un échantillonneur. La gestion des tableaux en découlant rendrait le logiciel nécessaire un peu plus complexe, mais nous en reparlerons certainement...

***Laurent Hollo***

# A VOTRE AVIS

Votre avis nous est plus que nécessaire pour perfectionner encore davantage votre magazine.
Grâce à vos réponses précises, un véritable dialogue s'ouvrira entre nous.

*Cochez la case correspondant à la note attribuée, le 5 étant le maximum.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **A** : le contenu rédactionnel vous a-t-il semblé : | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| **B** : même question pour la présentation : | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| **C** : Idem pour la couverture : | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

**D** : citez et notez les trois articles ou informations qui vous ont le plus intéressé :

| Titre | N°page | Note /10 |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |

**E** : citez et notez les trois articles qui vous ont le moins intéressé :

| Titre | N°page | Note /10 |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |

1ST 13
Envoyez vos réponses à :
1ST
*"A VOTRE AVIS"*
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 St-Mandé

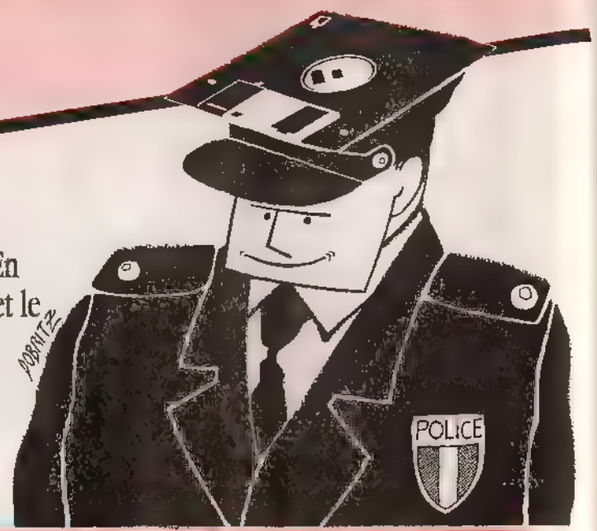
**F** : quels thèmes aimeriez-vous découvrir dans nos prochains numéros ? .....

**G** . êtes-vous lecteur: ❑ fidèle ❑ occasionnel ❑ abonné ❑ nouveau venu

Nom : ..... Prénom : ..... Téléphone (facultatif) : .....
Age : ❑ de 14 à 18 ans ❑ de 18 à 25 ans ❑ de 25 à 35 ans ❑ + de 35 ans
Adresse : .....

# LE ST S'ENGAGE DANS LA POLICE

**La police est-elle atteinte du virus micro-informatique ? En tout cas, à Saint-Mandé la contamination est en marche, et le ST vient d'apparaître dans les bureaux de la police municipale. Pirates et "crackers" peuvent encore dormir tranquilles, il ne s'agit pour l'instant que d'un système de télésurveillance.**




Dans le commateur de l'Atari municipal, surtout les cambrioleurs, perceurs de coffres forts vandales et malandrins qui hantent les rues de banlieue à la nuit tombée. Pourquoi un Atari ? D'après un des concepteurs de l'application c'est principalement le bon rapport coût/performances ainsi que la facilité d'emploi qui ont emporté la décision face à l'omniprésent PC.

## SÉCURITÉ INFORMATISÉE

Le particulier ou l'entreprise qui décide de s'abonner au service "SURVEIL" doit disposer d'une centrale d'alarme classique reliée au réseau téléphonique. En cas d'effraction, vol ou autre événement fâcheux couvert par la centrale, celle-ci téléphone au système situé dans les bureaux de la police. Immédiatement, cet appel est archivé sur disque dur. Un signal d'alarme est émis simultanément par le ST à l'adresse de l'abonné et les renseignements nécessaires à l'intervention des forces de l'ordre sont alors aussitôt imprimés sur papier. Le policier de garde n'a plus qu'à contacter par radio les agents en patrouille pour les informer de l'intervention à effectuer.

Les applications possibles ne se limitent pas à la protection des biens, d'autres domaines peuvent bénéficier de cette sécurité accrue : contrôle des accès, surveillance d'équipements (chaufferies, groupes électrogènes), détection des inondations ou des incendies, etc.

Notons que les premiers clients du système sont d'ailleurs les bâtiments administratifs (mairie, écoles...).

**Après réception de l'alarme, le repérage des lieux de l'intervention ..**

## MATÉRIEL ET LOGICIEL

**Au poste de police** : la configuration de base comprend soit un 1040 STF, soit un Mega ST2 avec un disque dur 20 Mo, et une imprimante 80 colonnes. Nous trouvons encore un boîtier intermédiaire relié au port série (modem)

**puis le départ de l'équipe.**

disposant de son processeur (un 6809) et de 32 ko de RAM propre, il est là pour gérer les alarmes et effectuer un prétraitement. Enfin un boîtier récepteur d'alarmes CESA et des modems (commun quant à 9 600 bauds sur le réseau téléphonique) complètent l'équipement.

**Chez le particulier** : une centrale d'alarme classique munie de capteurs adaptés à la tâche de surveillance est reliée par un transmetteur à une ligne téléphonique tout à fait banale.

Le programme a été développé en Pascal OSS et assembleur 68000. Il utilise partiellement les fonctionnalités du Gem. Bien que supportant l'usage de la souris celle-ci a été abandonnée en pratique au profit du clavier : toutes les commandes sont doublées par des touches de fonction. La partie gestion des abonnés est des plus classiques puisqu'il s'agit en fait d'une gestion de fichiers standard avec création, suppression, modification, impression de fiches clients. Bien évidemment l'accès au fichier clients et aux informations en cas d'alerte est protégé par un mot de passe que l'opérateur doit saisir au bon moment.

Chaque fiche client comporte, outre l'adresse et le téléphone, des informations telles les consignes en cas d'alarme, le code transmetteur et son nom (pour savoir d'où vient l'appel). D'autres paramètres importants sont également mentionnés : les heures de contrôle automatique (tests réguliers effectués par le système ST pour vérifier le bon fonctionnement des centrales clients) ou le nombre de tests cycliques.

Ces tests cycliques apportent une sécurité améliorée. Cette fois, ce sont les centrales d'alarmes individuelles qui envoient plusieurs fois par jour (et à heures connues) un code précis. Si le code n'arrive pas, une alarme est alors déclenchée.

## QUELQUES DONNÉES SUR LE SYSTÈME

Le dispositif fonctionne 24 heures sur 24. En cas de coupure secteur, un onduleur assure une sauvegarde de huit heures. Plus de onze mois d'alarmes sont stockables sur le disque dur, et jusqu'à 500 alarmes en file d'attente. La capacité du système est de 300 clients environ.

Le service est facturé 150 francs par mois, prix de la centrale d'alarme individuelle non compris.

Avant l'arrivée du ST, il y avait déjà le récepteur d'alarmes CESA ainsi que son modem, la sortie des alarmes s'effectuait alors sur ruban. Des avantages substantiels découlent de l'adoption du nouveau système : une trace écrite des messages reçus grâce à la sortie imprimante, une plus grande convivialité et facilité d'emploi, un archivage de grande capacité (disque dur, avec accès rapide à l'information). Ces avantages se traduisent par des gains de temps et donc une efficacité d'intervention accrue.

Messieurs les voleurs vous êtes prévenus, dorénavant les cours de programmation et de "hardware" micro vous seront indispensables.

***A. L.***

**Logiciel et système**
*CAIM - 49, rue Victor Hugo 94700 Maisons-Alfort*
**Montage et installation**
*Surveillance Electronique — 219, rue de Versailles 92410 Ville d'Avray*

**Le système de surveillance : les récepteurs téléphoniques sont les boîtiers à gauche, sous le disque dur ; le prétraitement des alarmes s'effectue dans l'unité, sous le moniteur.**

# Le minitel avec adresse
# PRESTACAPTE

**Alors que de nombreux logiciels de récupération d'adresses sur minitel sont disponibles sur les principaux micro-ordinateurs concurrents du ST, *Prestacapte* arrive seulement pour combler ce vide logiciel sur Atari.**

Cette dernière décennie a été marquée par une mutation importante des systèmes de distribution commerciaux. En provenance des Etats-Unis — comme nombre d'innovations en la matière —, le commerce indirect et le marketing direct en sont les manifestations les plus évidentes.

Ce nouveau style de distribution implique naturellement la possession ou l'obtention d'un maximum d'informations relatives aux cibles potentielles de nombreuses sociétés prestataires de renseignements sous forme de fichiers se sont récemment créées. Sans nul doute, le marché de l'information commerciale est florissant, mais les prestations sont souvent hors de prix. L'information de base, outre les classifications en catégories socio-professionnelles, niveau de rémunération, styles et typologie de consommations —, est encore le nom et l'adresse du client potentiel.

L'annuaire du minitel (11) est une source d'information inépuisable et à bas prix pour les professionnels du commerce dans toutes les catégories. Coupié avec un ST et un logiciel tel que *Prestacapte*, n'importe quel commerçant ou Pme/Pmi sera à même de se constituer des fichiers d'adresses, donc d'accroître sa force commerciale, sans grever son budget publicitaire...

En effet, *Prestacapte* est environ trois fois moins cher qu'un logiciel équivalent sur PC et beaucoup plus ergonomique que la moyenne. Il permet en outre de réaliser des économies substantielles sur les temps de connexion sur minitel.

*Prestacapte* exploite toutes les possibilité de recherche du 11:

— en premier lieu, il compose automatiquement si l'on dispose d'un minitel de type 1B (gratuit, faut-il le préciser ?).

— il interroge l'annuaire avec vingt critères successifs dont il ne résultera qu'un seul fichier :

— l'associe en option une fiche avec un code postal (alors qu'en consultation directe du minitel on ne visualise pas le code postal).

— il offre aussi la prise en compte des orthographes voisines pour les recherches nominales ou naturellement la recherche par catégorie (par exemple tous les médecins dermatologues de la ville de Cannes).

— et le filtrage des accents pouvant générer des problèmes.

Le logiciel en lui-même est très clair. Sept icônes représentent les fonctions principales et se substituent avantageusement aux menus déroulants, une fenêtre affiche le contenu de la capture fiche par fiche. Une fois le fichier constitué, il sera possible d'imprimer directement des étiquettes suivant un procédé semblable à *Superbase*, ou d'imprimer l'ensemble des adresses sous forme de liste. Je regrette cependant que ces deux dernières options n'offrent pas de possibilité de prévisualisation avant impression.

## AVEC UNE BASE DE DONNÉES, C'EST ENCORE MIEUX

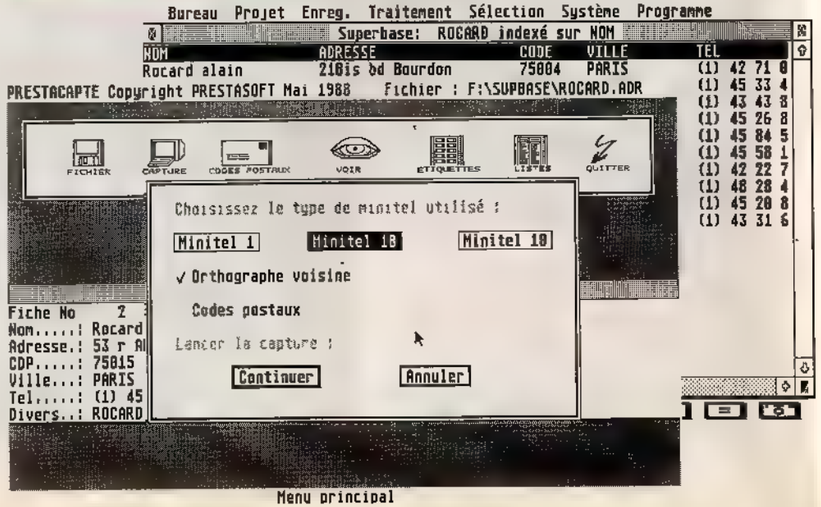
Mais c'est en conjonction avec une base de données que l'on tirera la quintessence du logiciel qui, en lui-même, n'autorise pas une véritable gestion de fichier, ni recherches multicritères. *Prestcapte* permet d'exporter les données d'un fichier au format ASCII avec des caractères séparateurs de champs et d'enregistrements. Ce format convient actuellement à *Superbase, Administens, Evolution, 1ST Mail, Calcomat* et *Gestocks*. La liste n'est pas exhaustive. Dommage cependant que l'on ne puisse choisir lesdits séparateurs comme sur *Superbase*. De même, j'aurais apprécié que nom et prénom soient enregistrés dans des champs séparés.

Par delà ces légères réserves, le logiciel est simple d'emploi, efficace à l'usage et constitue donc pour 600 F ttc, un très bon investissement professionnel.

Rappelons enfin qu'il n'existe pour l'instant aucune restriction juridique à l'exploitation du minitel par ce type de logiciel. Une polémique soulevée l'année dernière à ce sujet par les PTT a finalement donné avantage aux éditeurs de logiciels.

***Antoine Forqueray***

*Prestasoft – 321, avenue Charles de-Gaulle 92160 Clamart. Tél. : (1) 46 31 97 30*



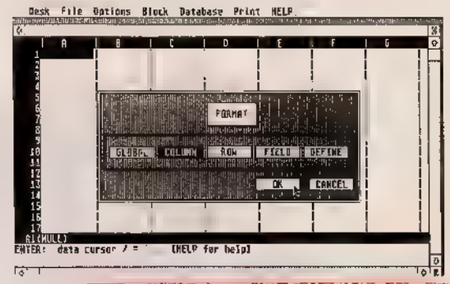
Menu principal





# SWIFTCALC
# DES CALCULS ET DES GRAPHES

**_Swiftcalc_ est un ensemble de plusieurs programmes distincts dont les fonctionnalités en font un tableur bénéficiant d'un module puissant de graphiques, de l'édition "sideways" et de liens avec les logiciels de gestion de fichier et de traitement de texte du même éditeur *Timeworks*. Son confort d'utilisation et son efficacité rendent cet ensemble logiciel très attrayant.**



*L'écran de travail : feuille de calcul, menus déroulants et boîte de dialogue.*

La forme de la feuille de calcul de *SwiftCalc* de TimeWorks est traditionnelle. Les 256 colonnes sont désignées par des lettres et les 8 192 lignes par des chiffres. Les 2 097 152 cellules sont qualifiées en conjuguant les codes des colonnes et des lignes qui les constituent. Elles peuvent être aussi identifiées par un nom spécifique qui leur est attribué par l'utilisation de la commande \Name.

Une aide en ligne donne accès à un support efficace de formation à l'utilisation du logiciel. Cinq menus déroulants sont disponibles sur l'écran de travail, disposés en une ligne de commandes sur le haut de la feuille de calcul.

Ces menus déroulants sont : fichiers, options, bloc, base de données, et impression.

Il est possible de saisir des données sous forme de texte, de nombre, d'une formule de calcul de formules mathématiques.

## MODIFICATIONS DE LA FEUILLE DE CALCUL

*SwiftCalc* permet de façon automatique quelques modifications de la structure de la feuille de calcul à l'aide des touches de fonction :

**F1** insertion d'une colonne.

**F2** insertion d'une ligne.

**F3** suppression d'une colonne ou d'une ligne.

**F4** pour détruire les données contenues dans une cellule.

**F5** ou la touche ! provoque le calcul automatique de la feuille en cours de travail.

**F6** sert à voyager rapidement dans la feuille de calcul. On peut aussi utiliser la touche — il faut indiquer l'adresse de la cellule que l'on veut atteindre et valider par Return.

**F7** affiche le contenu d'une cellule dans la zone prévue à cet effet au bas de la feuille de calcul.

**F8** automatise l'entrée d'une série d'information, par exemple les mois d'une année : après avoir inscrit JAN 88 dans la première cellule, il suffit d'appuyer sur F8 et de porter le curseur sur la cellule suivante pour voir apparaître automatiquement le mois suivant, FEB 88, et ainsi de suite.

**F9** pour marquer les bornes d'un bloc. Cette opération peut aussi être réalisée en employant la commande proposée dans le menu déroulant OPTIONS.

**F10** offre les options de format global, des colonnes, des lignes ou des enregistrements.

L'ensemble de ces fonctions est également accessible à la aide des commandes inscrites dans les menus déroulants ou en utilisant la touche ALT associée au \ et à une lettre.

## FONCTIONNALITÉS PARTICULIÈRES

*SwiftCalc* peut être interfacé avec les autres logiciels de Timeworks : le gestionnaire de fichier *Data Manager ST*, et le traitement de texte *WordWriter ST*. Les documents peuvent donc comporter des données provenant à la fois des trois logiciels.

Il bénéficie de l'interface GEM évitant à l'utilisateur d'avoir à mémoriser les codes de commandes puisqu'il suffit de cliquer avec la souris sur les commandes des menus déroulants et de répondre de la même façon aux questions posées dans les boîtes de dialogue apparaissant au centre de l'écran.

En sortie du système, on pourra imprimer verticalement sur un papier en continu, donnant une vision complète et agréable à consulter de la feuille de calcul même si celle-ci est très importante en nombre de colonnes.

Grâce au multifenêtrage, il est possible de travailler simultanément sur plusieurs parties de la feuille de calcul.

## GRAPHIQUES

L'une des fonctionnalités les plus importantes est le module de graphique qui est un programme complémentaire. Il est plus facile de mettre en œuvre ces logiciels en utilisant un disque dur plutôt que de travailler avec une configuration à deux lecteurs.

Passer du programme de calcul au programme de graphique est relativement simple. Après avoir quitté le calc, suffit de lancer le programme de graphique se trouvant sur la seconde disquette vierge. Le programme graphique se présente sous la forme d'une feuille de travail avec une ligne d'intitulés de menus déroulants : fichiers, graphique, données, impression.

Dans le menu déroulant Fichiers, on sélectionne la commande Import pour amener en mémoire des données extraites d'un fichier de calcul. Ces données s'affichent à l'écran dans une boîte de dialogue pour sélectionner les données chiffrées des colonnes et des rangées, les séries ainsi que les labels. Il suffit ensuite de demander l'affichage à l'écran ou l'impression du graphe pour le visualiser. De nombreuses formes de graphiques sont disponibles.

La version française de *SwiftCalc* sera disponible courant octobre 1988. Prix : 689 F.

***Xavier Frigara***

*Wings – 57, rue de Charonne 75011 Paris. Tél. : (1) 48 07 08 29*

# DÉCOMPACTEUR DEGAS

En réponse aux nombreuses demandes à ce sujet, voici deux petits programmes en Basic GFA permettant de résoudre efficacement le problème de décompactage d'images Degas Elite. Ils permettent uniquement de décompiler les images Degas basse et moyenne résolution, mais ce n'est déjà pas si mal.

Le premier programme sert à créer la routine de décompactage en langage machine et la sauve sous le nom DEGASDEC.B.
Le deuxième programme est un exemple d'utilisation de la routine Im Il se décompose en deux versions, la v1 et la v2. La v1 est la version originale. Pour obtenir la v2, il suffit de supprimer les rems (les ') intercalés dans le programme.
Le troisième programme est le source assembleur 68000 de la routine Im.
La v2 affiche l'image une fois le décompactage terminé alors que la v1 affiche l'image au fur et à mesure du décompactage. La v2 à le désavantage par rapport à la v1 de demander un tampon supplémentaire de 32 256 octets
Pour utiliser la routine Im dans un programme personnel, il suffit de la charger avec un Bload à une adresse adr% fixée puis de l'appeler par un Void C:adr%(L:adrimg%) ou adr% désigne l'adresse de la routine Im et adrimg% l'adresse de l'image à décompiler.
Attention : il faut que la résolution de l'ordinateur concorde avec la résolution de l'image à décompacter.
Pour information, la routine Im décompile l'image dans l'écran logique (Xbios(3)).
L'exemple décompile une image Degas de 26 021 octets en 0,29 seconde, ou 3,5 secondes en comptant le chargement de l'image à partir de la disquette.

***Pascal Miel***

## Les deux programmes de décompactage Degas

```
' Indique l'endroit où vous
' devez frapper Return
'
'
' ** degas decompilateur v2  Mi
el Pascal 1988 **¶
'                 1ST Magazine¶
'¶
For IX=1 To 89¶
  Read A%¶
  A$=Mki$(A%)¶
  S$=S$+A$¶
Next IX¶
Bsave "degasdec.b",Varptr(S$),17
8¶
End¶
'¶
'¶
Routine_Im:¶
Data &2A6F,&4,&101D,&C00,&88,&66
00,&A4,&2F0D,&5280,&2F0D¶
Data &3F3C,&6,&4E4E,&5C8F,&3F3C,
&3,&4E4E,&548F,&2640,&2A5F¶
Data &283C,&0,&C7,&101D,&4A00,&6
600,&10,&207C &0,&69¶
Data &7C84,&7E28,&6000,&C,&207C,
&0,&2,&7C02,&7E50,&DBFC¶
Data &0,&20,&4201,&284B,&2F0C,&4
203,&101D,&4A00,&6B00,&1C¶
Data &5200,&18DD,&5203,&2A0C,&80
5,&0,&6600,&4,&D9C8,&5300¶
Data &66EC,&6000,&1C,&4400,&5200
,&141D,&18C2,&5203,&2A0C,&805¶
Data &0,&6600,&4,&D9C8,&5300,&66
EC,&B607 &66C0,&285F,&548C¶
Data &5201,&8206,&66B2,&D7FC,&0,
&AB,&51CC,&FFA6,&4E75¶
```

```
' ** Degas decompilateur v2 Miel
 Pascal 1988 **¶
'                 1ST Magazine¶
'¶
S$=Space$(178)¶
Bload "degasdec.b",Varptr(S$)¶
Im$="screen.pcl" ! nom de l'imag
e à charger¶
Open "I",#1,Im$ ! cherche la lon
gueur de l'image a decompacter¶
LongX=Lof(#1)¶
Close #1¶
' reserve fre(0)-322560¶
Imc$=Space$(LongX)¶
' LogX=Gemdos(&H48,L:32256) ! re
serve tampon pour ecran logique¶
' LogiX=Int(LogX/256)*256+256 !
adresse multiple de 256¶
SamX=Varptr(Imc$) ! samX=adresse
 de l'image¶
Bload Im$,SamX ! charge l'image
a decompacter en memoire¶
' EcrX=Xbios(2)¶
' Void Xbios(5,L:LogiX,L:-1,L:-1
) ! echange ecran¶
RouX=Varptr(S$) ! calcul adresse
 de la routine LM¶
Void C:RouX(L:SamX) ! appel de l
a routine de decompactage¶
' Bmove LogiX,EcrX,32000¶
' Void Xbios(5,L:EcrX,L:EcrX,-1)
 ! retablit l'ecran¶
' Void Gemdos(&H49,L:LogX) ! lib
ère memoire ecran logique¶
' Reserve Fre(0)+Gemdos(&H48,L:-
1)-17000 ! libère memoire Gfa¶
attend=Inp(2) ! attente clavier¶
```



## Source assembleur du décompilateur

```
; decompilation img degas elite basse et moyenne resolution
;   (c) miel pascal 1988 et 1ST
;       sur Profimat
 text
SEPT:MACRO;
 nolist
 addq.b #1,d3;          incrémente le compteur d'octets par ligne
 move.l a4,d5
 btst #0,d5;
 bne \retour;           si adresse ecran impaire saut
 add.l a0,a4;           si impaire adresse ecran+offset de ligne
\retour:subq.b #1,d0;   decremente le compteur
 list
 ENDM
 move.l 4(sp),a5;   recupere adresse image a decompacter dans a5
 move.b (a5)+,d0;   cherche flag de decompression
 cmpi b #$80,d0;
 bne fin;           si image non compilee retour
 move.l a5,-(sp)
 addq.l #1,a5
 MOVE.L A5,-(SP);   mets en place nouvelle palette
 move #6,-(sp);
 trap #14
 addq l #6,sp;      restaure pile
 move #3,-(sp);     cherche adresse memoire ecran
 trap #14
 addq.l #2,sp;      restaure pile
 move.l d0,a3;      a3=adresse ecran
 move.l (sp)+,a5
 move.l #199,d4;    200 lignes
 move.b (a5)+,d0
 tst.b d0;          teste la resolution de l'image
 bne moyre;         saut si moyenne rez sinon init basse
 MOVE.l #6,A0;      offset de ligne
 moveq #4,d6 ;      nbre de plans de bits
 moveq #40,d7;      40 octets par plan de bits
 bra saut1
moyre:MOVE.l #2,A0;offset de ligne
 moveq #2,d6;       nb de plan de bits
 moveq #80,d7;      80 octets par plan de bits
saut1:add.l #32,a5;a5 pointe sur le debut de l'img a decompiler
boup:clr.b d1;      met a zero le compteur de plans de bits
 move l a3,a4
bou3:move.l a4,(-sp);sauve l'adresse du plan de bits en cours
 clr.b d3;          met a zero le compteur d'octetsp par ligne
BOU2:
 move.b (a5)+,d0
 tst.b d0
 bmi nega;          si nombre negatif
 addq.b #1,d0;      si nombre positif
titi:;   recopie les d0 octets dans le plan de bits en cours
 move.b (a5)+,(a4)+
 sept
 bne titi
 bra saut
nega:neg.b d0;      complement a deux du nombre
 addq.b #1,d0
 move.b (a5)+,d2
toto:;   recopie d0 fois l'octet d2 dans plan de bits en cours
 move.b d2,(a4)+
 sept
 bne toto
saut:
 CMP.B D7,D3
 bne bou2;          boucle si nbre octets par ligne pas complet
 move.l (sp)+,a4;   adresse ancien plan de bits dans a4
 addq.l #2,a4)      calcul nouvelle adresse du plan de bits
 addq.b #1,d1
 CMP.B d6,D1;boucle si tous plans de bits de la ligne pas traites
 bne bou3
 ADD.l #160,A3;     nouvelle ligne
 dbf d4,boup;       boucler si nombre < a 200 lignes
fin:rts
 end
```

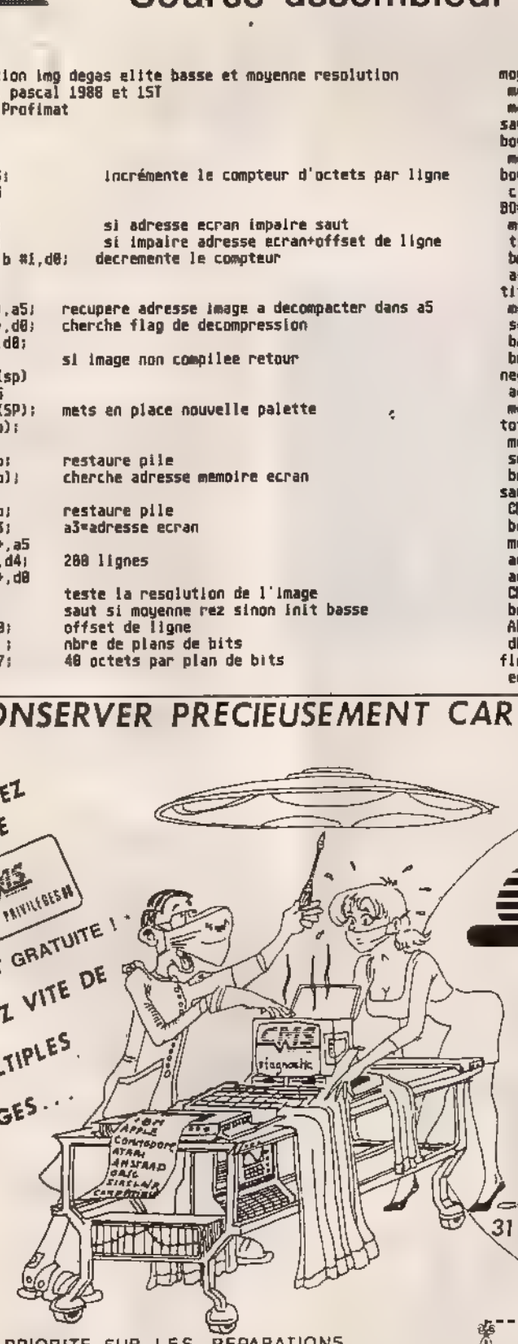

ME CONSERVER PRECIEUSEMENT CAR...

NUL MICRO N'EST A L'ABRI D'UNE PANNE

DEMANDEZ VOTRE CARTE PRIVILEGES CMS

ELLE EST GRATUITE !*

PROFITEZ VITE DE SES MULTIPLES AVANTAGES...



CMS INFORMATIQUE

LE N°1 DE LA REPARATION ET DES PIECES DETACHEES DE MICRO-ORDINATEURS ET PERIPHERIQUES A VOTRE SERVICE

31 rue de Maubeuge 75009 Paris. tel: 48-74-38-30

DELAI MOYEN 2 A 5 JOURS*

COMMODORE
ATARI
AMSTRAD
SINCLAIR
ORIC
THOMSON
APPLE
ETC...

- PRIORITE SUR LES REPARATIONS
- REMISES SUR: REPARATIONS, EXTENSIONS, ETC
- UN DIAGNOSTIC GRATUIT DE VOTRE MICRO
- etc...

HOT LINE : 48-74-38-30

* Offre valable jusqu'au 30 octobre 1988 ( prix normal de la carte : 100F )

...OUVRABLES

BON DE COMMANDE 1ST 13

☐ JE DESIRE ___ CARTE(S) PRIVILEGES Joindre 5 timbres à 2F20 par carte

Nom _____
Prenom _____
Adresse _____
_____
Code Postal _____ Ville _____
Marque et type d'ordinateur : _____

# LE NOUVEAU "NOUVEAU TOS"

**Le TOS — *Tramiel Operating System* — est le système d'exploitation de l'Atari ST, au même titre que MS-DOS est le système d'exploitation des PC & compatibles conçu par Microsoft. Alors que l'on avait juste eu le temps de goûter aux joies du nouveau TOS disponible depuis à peine six mois, représentant la troisième version distribuée*, voici qu'Atari Corp. annonce encore un bébé TOS (ou plus exactement une version bêta) qui devrait être dans les machines avant la fin de l'année.**

Il est vrai que la version du TOS actuellement disponible n'a pas fait que des heureux puisque de nombreux programmes ne fonctionnaient plus et que beaucoup avaient dû être réécrits pour s'exécuter sur leur machine d'élection. C'est sans doute en partie pour réparer les dégâts qu'arrive le TOS version 1988.

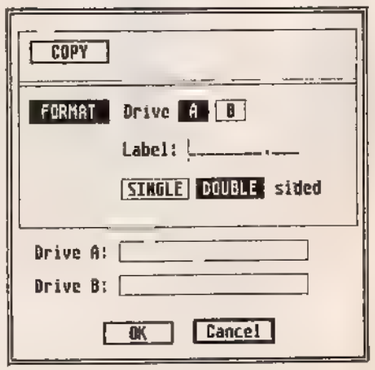
En effet, ce dernier a été optimisé de telle sorte qu'il occupe exactement la même place que la version de 1986, la cause de certains dysfonctionnements sur la version 1987 étant une occupation plus importante de la mémoire, entraînant l'indisponibilité de certaines adresses antérieurement disponibles. Avec la version 1988, elles le redeviendraient. Cela dit, il serait sans doute plus prudent de parler de "meilleure compatibilité" que de "totale compatibilité" avec la version 1986.

## LES AMÉLIORATIONS DE TOS 88

Mais, le TOS 88 apporte de réelles améliorations, la première étant une vitesse d'affichage encore supérieure à la version 87 ; je vous propose de découvrir les autres "en images" comme l'on dit au journal télévisé.

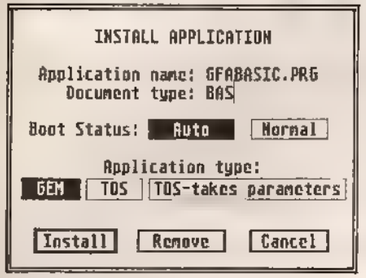
**— Première nouveauté intéressante, lorsque l'on copie des objets, la boîte vous indique au fur et à mesure ce qui est copié.**

**— Plus fondamental, les processus de copie et de formatage ne sont plus dissociés mais accessibles depuis une même boîte. Autre bonne surprise, les copies de disquettes entières (ou copies physiques) avec un seul lecteur, ne réclament plus de changements de disquette perpétuels.**

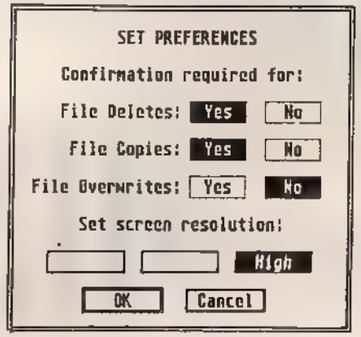



** Après une version sur disquette pour les premières machines et deux versions en eproms — respectivement 1985 en disquette, 1986 et 1987 en eproms*

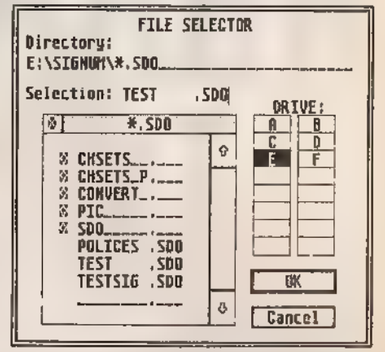
**— Une innovation attendue : l'exécution d'un programme dès le lancement de l'ordinateur.**




**— Une option en plus dans les préférences : le recouvrement des fichiers identiques en option.**




**— Enfin, le clou : le nouveau sélecteur d'objets qui donne instantanément accès toutes les unités de disques.**




Vous l'aurez sans doute remarqué, la version testée est en anglais ! Il faut préciser par ailleurs que GemDos a été réécrit et qu'une mémoire cache pour accélérer les accès disques était présente sur la disquette de test, voilà des éléments ôtant toute utilité à TurboDos qui remplissait les mêmes fonctions. Néanmoins Dominique Laurent va tout de même l'adapter à cette nouvelle version du TOS, gageons que cela ira encore plus vite.

***Antoine Forqueray***


.. Guide des Spécialistes ATARI ..

44 NANTES

**Micronaute**
2 magasins
SPÉCIALISTE ST
*Grand public*
*et*
*professionnel*
**TOUTE LA GAMME**
**du 520 au MEGA ST**
9, rue Urvoy de St Bedan
44000 NANTES
**Tél. : 40.69.03.58**

**SPECIALISTES ATARI**
*
* *
Si vous souhaitez figurer dans ce guide, contactez :
**MICK** au
**43.98.22.22**

78 VELIZY/SAINT-QUENTIN

**GAME'S**
**LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX**
Centre Commercial Vélizy 2
Tél. : 34.65.18.81
Centre Commercial St-Quentin Ville
Tél. : 30.57.13.43

# TRANSMISSION DES LOGICIELS PAR MINITEL

**Parmi les avantages faisant la supériorité de notre Atari ST, nous avons déjà remarqué la grande facilité de gestion du port série. La liaison de cette prise, dite RS-232, avec un Minitel a déjà fait l'objet de la publication de deux programmes dans les numéros 3 et 6 de *1ST*. Nous vous proposons aujourd'hui de transformer l'ensemble Atari ST et Minitel en serveur capable de transmettre des programmes- sources ou tout autre fichier ASCII.**

Nous avons pris l'habitude de ne voir dans le petit terminal que l'organe de réception, tant il est rapide de choisir dans un menu, sans même devoir se donner la peine de formuler une seule question (cela nous rappelle quelque chose de familier !). Le clavier est là bien sûr, mais se fait discret et son emploi se limite souvent à l'enfoncement des touches SUITE ou ENVOI, précédé d'un chiffre, quelquefois de trois ou quatre lettres.

## MINITEL, ÉMETS-TU ?

Cette interactivité très poussée cela ne vaut pas une souris bien sûr — ne supprime pourtant pas radicalement la liaison bilatérale, (full duplex). Le volume d'information à transmettre est très inférieur dans le sens de l'usager vers le serveur à celui inverse
Le temps nécessaire à créer un message est directement lié à la dextérité de l'utilisateur. Dans la plupart des cas, la cadence de cinq caractères à la seconde n'est jamais dépassée Dans le standard Télétel, la vitesse de 50 Bauds pourrait convenir , elle est de 75 Bauds dans le sens usager-serveur et de 1 200 dans l'autre Ainsi le serveur émet-il une fréquence porteuse de 1 700 Hertz, tandis que le Minitel émet une porteuse à 420 Hertz
Il y a des cas où cette situation est défavorable, pour une courte période au moins, et pour faciliter l'acheminement d'une grosse quantité de données vers le serveur, celui-ci commande l'inversion des vitesses
Cette faculté se nomme le "retournement" du modem Lorsque les données sont transmises, le serveur commande le retour à la normale : c'est le retournement inverse
Aucune commutation de lignes n'est nécessaire puisque la liaison n'utilise que deux fils ; le retournement est une inversion des fréquences porteuses et des cadences de modulation Le Minitel émet et reçoit dans les conditions du serveur
Que faut-il ajouter pour que notre petit terminal devienne un véritable serveur ? Il lui faut prendre l'initiative des commandes
Dans la situation de Minitel retourné, le serveur extérieur garde la maîtrise des commandes. Pour devenir serveur, il existe une commande dite d'opposition. Cette fois, l'inversion des porteuses est préparée avant la connexion, le Minitel "opposé" prend les initiatives dues au serveur
Face au maître se trouve l'autre Minitel qui est en quelque sorte... l'élève.
La procédure d'opposition est enclenchée par une séquence de caractères transmise à la prise DIN du Minitel. Sur certaines versions dites "professionnelles", l'opposition est accessible depuis le clavier. Le statut d'opposition n'est réversible qu'après le passage par la phase de connexion et déconnexion.
Bien entendu, toutes ces modifications de configuration sont acquitées par des séquences de caractères venant de la prise DIN vers l'ordinateur. Il convient d'en tenir compte pour la progression des phases successives du logiciel

## DU CÔTÉ DU MAÎTRE

Le standard VIDEOTEX n'est pas idéal pour transmettre en binaire pur. Ainsi nous avons admis que chaque octet serait transformé en deux valeurs hexadécimales représentées en ASCII
Cette transformation sera abordée dans un autre article
En attendant, la transmission de listes sources ne fait pas de difficulté et reste la meilleure solution, il ne faut cependant pas dépasser quarante caractères par ligne
Autour du progamme principal, dix sous-programmes réalisent les fonctions suivantes :
procédure CONEX commande l'émission de la porteuse en position de maître ;
— procédure OPPO : fait passer le terminal en serveur et le prépare à la connexion ,
— procédure LTUP · lit les pages du fichier à transmettre, en complétant au besoin par des blancs les lignes incomplètes ,
— procédure EMIP · envoie vers le Minitel les pages lues par la précédente procédure ,
— procédure SUIT . boucle d'attente de la réponse du destinataire pour transmettre la page suivante ;
— procédure PL · émet les commentaires sur la ligne de service du destinataire pour chaque page courante ,
— procédure DL · émet les commentaires sur la ligne de service du destinataire après la dernière page ;
— procédures EMIN, DM, DC . sous-programmes de liaisons locales entre le ST, le clavier, et le Minitel ;





## DU CÔTÉ DE L'ÉLÈVE

Le bon élève écoute attentivement le maître, sans l'interrompre, et ne se manifeste que sur invitation pour montrer qu'il écoute toujours !
Cela n'est plus pratiqué de nos jours en classe mais reste cependant le fonctionnement du programme de réception. Les caractères arrivent à la fois sur l'écran et à la prise DIN, dite périphérique, en liaison avec le port RS-232 de notre ST. Peu de caractères de service sont ajoutés au texte pour réduire autant que possible la durée de transmission Il faut néanmoins les éliminer.
Le schéma du câble a été publié dans le numéro 3 de cette revue, mais prenez soin de vous baser sur les numéros gravés dans l'isolant des connecteurs plus que sur la disposition du plan.
Le programme de réception est une version légèrement modifiée de celui publié dans le numéro 6 de cette revue. Les fonctions de liaisons locales sont identiques à celles de l'émetteur.
Puisque l'on s'en tient à échanger des programmes sources, les commentaires — indispensables à la bonne compréhension — servent au destinataire pour rectifier les éventuelles erreurs de transmission.
Le compilateur se chargerait de retrouver les quelques oublis s'il devait en rester

## MODE D'EMPLOI

Au contraire des précédents programmes destinés à se raccorder sur un serveur commercial, toujours disponible, nous sommes aujourd'hui deux à intervenir.
La liaison téléphonique est établie de façon habituelle, celui qui appelle paie la taxe de communication selon l'éloignement et le temps.
— Tout commence par une conversation, chacun ayant mis en marche son Minitel et son ST

**LOTRATEL Programme de transmission**

```
Rem ************************************
Rem *          INITIALISATION          *
Rem ************************************
A%=Xbios(15,W:7,W:0,W:182,W:-1,W:-1,W:-1)! Configuration du port serie
For It%=1 To 40
  Read X
  Out 1,X
Next It%
Data 31,69,55,12,32,27,93,32,32,80,114,111,103,114,97,109,109,101,32,76
Data 79,84,82,65,84,69,76,32,100,101,32,67,46,86,65,76,77,79,78,84
Print "ET PRET.....RETURN"
Un:
It1%=Gemdos(18)
If It1%=0 Then
  Goto Deu
Else
  Ic%=Gemdos(3)
Endif
Deu:
It2%=Gemdos(11)
If It2%=0 Then
  Goto Un
Else
  R%=Gemdos(1)
Endif

' ************************************
' *    DEBUT DE PROGRAMME PRINCIPAL  *
' ************************************
Dim C(984)
Input "NOM DU FICHIER (8Lettres)";Ino$
Input "      NOMBRE DE PAGES      ";Nb%
Input "      PREMIERE PAGE No     ";Np%
Nx%=1
Nr%=0
Open "I",#10,Ino$
Print " LIRE ";Nb%;" PAGES DE ";Ino$
Gosub Oppo
Gosub Conex
Repeat
  Gosub Ltup
  Nr%=Nr%+1
Until Nr%=Np%
While Nx%<Nb%
  Gosub Pl
  Gosub Emip
  Print " PAGE No ";Np%;" TRANSMISE"
  Gosub Suit
  While Ind%=1
    Gosub Pl
    Gosub Emip
    Print " PAGE No ";Np%;" REPETEE"
    Gosub Suit
  Wend
  J%=0
  K%=0
  Gosub Ltup
  Nx%=Nx%+1
  Np%=Np%+1
Wend
Close #10
Repeat
  Gosub Dl
  For K2%=1 To (J%+K%-41)
    Ik%=C(K2%)

  Gosub Emin(Ik%)
Next K2%
For K3%=(J%+K%-41) To 960
  Gosub Emin(32)
Next K3%
Print "DERNIERE PAGE No ";Np%;" TRANSMISE"
Gosub Suit
While Ind%=1
  Gosub Dl
  Gosub Emip
  Print "DERNIERE PAGE No ";Np%;" REPETEE"
  Gosub Suit
Wend
Until Ind%=0
Gosub Emin(27)
Gosub Emin(57)
Gosub Emin(103)
End
' ************************************
' *    SOUS PROGRAMME DE CONNEXION   *
' ************************************
Procedure Conex
  Repeat
    Print "  Touche F1 pour CONNEXION  "
    Gosub Dc
  Until I&=59
  Gosub Emin(27)
  Gosub Emin(57)
  Gosub Emin(104)
  Gosub Dm
  C1%=Ka%
  Gosub Dm
  C2%=Ka%
  If C1%<>19 Then
    Print "ERREUR 1",C1%
  Else
    If C2%=89 Then
      Print "ATTENTE DE CONNEXION"
    Endif
  Endif
  Gosub Dm
  C3%=Ka%
  Gosub Dm
  C4%=Ka%
  If C3%<>19 Then
    Print "ERREUR 2",C3%
  Else
    If C4%<>83 Then
      Print "ECHEC A LA CONNEXION",C4%
    Else
      Print "MINITEL en Fonction"
    Endif
  Endif
Return
'
' ************************************
' *    SOUS PROGRAMME D'OPPOSITION   *
' ************************************
Procedure Oppo
  Repeat
    Print "Touche UNDO Pour OPPOSITION"
    Gosub Dc
  Until I&=97
  Gosub Emin(27)
  Gosub Emin(57)
  Gosub Emin(111)
  Gosub Dm
  C1%=Ka%
  Gosub Dm
  C2%=Ka%
  If C1%<>19 Then
    Print "ERREUR 3"
  Else
    If C2%<>80 Then
      Print "ECHEC A L'OPPOSITION"
    Else
      Print "MINITEL EN OPPOSITION"
    Endif
  Endif
Return
'
' ************************************
' *  SOUS PROGRAMME LECTURE PAGE     *
' ************************************
Procedure Ltup
  For J%=1 To 984 Step 41
    For K%=0 To 41
      L%=Inp(#10)
      Exit If L%=13
      C(K%+J%)=L%
    Next K%
    L%=Inp(#10)
    While K%<40
      C(K%+J%)=32
      K%=K%+1
    Wend
    C(40+J%)=13
  Next J%
Return
'
' ************************************
' * SOUS PROGRAMME EMISSION 1PAGE    *
' ************************************
Procedure Emip
  For K1%=1 To 984
    Ik%=C(K1%)
    Gosub Emin(Ik%)
  Next K1%
Return
```

connectés ensemble L'expéditeur a lancé LOTRATEL (LOgiciel TRAnsmis par TELéphone) et le destinataire LOGRETEL (LOGiciel REçu .).
— L'expéditeur choisit le fichier à transmettre en tapant son nom, puis de la même façon précise le nombre de pages et le numéro de la première à transmettre Cela facilite une réexpédition de quelques pages qui ne seraient pas parvenues pour toutes sortes d'incidents sur la ligne. Tout est commandé depuis le clavier du ST.

Il poursuit par le mode "opposé" envoyé à son Minitel par appui sur la touche UNDO ; cette manœuvre est rappelée sur l'écran du ST.
Le "F" du coin supérieur droit de l'écran du Minitel devient alors un "f" Jusqu'à ce point, la conversation est possible.
— La commande suivante connecte le modem sur la ligne et coupe la conversation Fidèle à notre précédent choix pour l'affectation des touches fonction du ST (*cf* n°3 de *1ST*), F1 est utilisée pour CONNEXION Le "f" du coin droit fait place alors à un "C", clignotant.
— Dès la coupure de conversation, le destinataire entend le sifflement de la porteuse. Jusqu'alors inactif, il appuie à son tour sur la touche F1 pour se connecter. Le coin droit de son Minitel ayant un "F" depuis le début a cette fois un "C". Pendant un court moment, ces indicateurs clignotent chez les deux correspondants, et deviennent normalement fixes traduisant ainsi la bonne reconnaissance par chaque modem de la porteuse de l'autre.
— La transmission de la première page désignée débute ainsi automatiquement. L'expéditeur a le compte-rendu, le destinataire voit directement le texte arriver.
— A la fin de la page, sur la ligne supérieure de service du Minitel s'inscrit le message pour demander la suite. Le destinataire a le choix de faire répéter la page, de demander la page suivante ou de terminer la réception.
Huit secondes sont nécessaires pour échanger une page La déconnexion du destinataire réclame une double pression sur la touche FIN (F2).
Le Minitel maître ne peut pas se déconnecter le premier. Si les correspondants ont bien gardé les combinés décrochés, la conversation est à nouveau possible. Un "F" occupe le coin droit de chaque Minitel.

*Charles Valmont*

```
'
' ********************************
'  * SOUS PROGRAMME EMISSION 1 CHR  *
' ********************************
Procedure Emin(Ik%)
  Co%=Gemdos(4,W:Ik%)
Return
'
' ********************************
' *  SOUS PROGRAMME PAGE SUIVANTE  *
' ********************************
Procedure Suit
  Ind%=0
  Repeat
    Gosub Dm
    C1%=Ka%
    If C1%<>19 Then
      Print "ERREUR DE TRANSMISSION",C1%
      Gosub Al
    Endif
    Gosub Dm
    C2%=Ka%
    If C2%=67 Then
      Ind%=1
      Print "REPETITION"
    Else
      If C2%<>72 And C2%<>73 Then
        Print "2nd  ERREUR ",C2%
        Gosub Al
      Else
        Ind%=0
        Print "PAGE BIEN RECUE"
      Endif
    Endif
  Until C1%=19 And C2%=67 Or C2%=72 Or C2%=73
Return
'
' ********************************
' *            ALERTE            *
' ********************************
Procedure Al
  Gosub Emin(31)
  Gosub Emin(64)
  Gosub Emin(65)
  Gosub Emin(84)
  Gosub Emin(79)
  Gosub Emin(85)
  Gosub Emin(67)
  Gosub Emin(72)
  Gosub Emin(69)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(27)
  Gosub Emin(91)
  Gosub Emin(70)
  Gosub Emin(73)
  Gosub Emin(78)
  Gosub Emin(84)
  Gosub Emin(69)
  Gosub Emin(82)
  Gosub Emin(68)
  Gosub Emin(73)
  Gosub Emin(84)
  Gosub Emin(73)
  Gosub Emin(78)
  Gosub Emin(69)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(31)
  Gosub Emin(65)
  Gosub Emin(65)
Return
'
' ********************************
' *  COMMENTAIRE DERNIERE PAGE   *
' ********************************
Procedure Dl
  Gosub Emin(70)
  Gosub Emin(65)
  Gosub Emin(73,
  Gosub Emin(82)
  Gosub Emin 69)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(27)
  Gosub Emin(93)
  Gosub Emin(70)
  Gosub Emin(73)
  Gosub Emin(78)
  Gosub Emin(27)
  Gosub Emin(92,
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(27)
  Gosub Emin(72)
  Gosub Emin(50)
  Gosub Emin(27)
  Gosub Emin(73)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(70)
  Gosub Emin(79)
  Gosub Emin(73)
  Gosub Emin(83)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(31)
  Gosub Emin(65)
  Gosub Emin(65)
  Gosub Emin(12)
Return
'
' ********************************
' *   COMMENTAIRE ENTRE PAGES    *
' ********************************
Procedure Pl
  Gosub Emin(31)
  Gosub Emin(64)
  Gosub Emin(65)
  Gosub Emin(80)
  Gosub Emin(97)
  Gosub Emin(103)
  Gosub Emin(101)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(115)
  Gosub Emin(117)
  Gosub Emin(105)
  Gosub Emin(118)
  Gosub Emin(97)
  Gosub Emin(110)
  Gosub Emin(116)
  Gosub Emin(101)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(27)
  Gosub Emin(93)
  Gosub Emin(83)
  Gosub Emin(117)
  Gosub Emin(105)
  Gosub Emin(116)
  Gosub Emin(101)
  Gosub Emin(27)
  Gosub Emin(92)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(79)
  Gosub Emin(85)
  Gosub Emin(32)
  Gosub Emin(27)
  Gosub Emin(93)
  Gosub Emin(82)
  Gosub Emin(101)
  Gosub Emin(112)
  Gosub Emin(101)
  Gosub Emin(116)
  Gosub Emin(105)
  Gosub Emin(116)
  Gosub Emin(105)
  Gosub Emin(111)
  Gosub Emin(110)
  Gosub Emin(27)
  Gosub Emin(92)
  Gosub Emin(31)
  Gosub Emin(65)
  Gosub Emin(65)
  Gosub Emin(12)
Return
End
' ********************************
' *     LECTURE 1 CHR DU MINITEL    *
' ********************************
Procedure Dm
  T%=0
  Repeat
    T%=T%+1
    Cod%=Gemdos(18)
  Until Cod%<>0 Or T%>50
  Ka%=Gemdos(3)
Return
'
' ********************************
' *    LECTURE 1CHR DU CLAVIER     *
' ********************************
Procedure Dc
  Repeat
    Cod%=Gemdos(11)
  Until Cod%<>0
  R%=Gemdos(1)
  Ic%=R% And 255
  Is%=R%/65536
  Is%=Is% And 255
Return
End
```

Illustration d'une session complète

| CONNEXION | FIN | REPETITION | SOMMAIRE | GUIDE | ANNULATION | CORRECTION | RETOUR | SUITE | ENVOI |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|





## LOGRETEL Programme de réception

```
Rem ********************************
Rem *        INITIALISATION        *
Rem ********************************
Dim Lf%(24000)
A%=Xbios(15,W:7,W:0,W:182,W:-1,W:-1,W:-1)! Configuration du port serie
I%=1
Np=0
Nl=0
Nc=1
Arrayfill Lf%(),32
For It=1 To 40
  Read X
  Out 1,X
Next It
Data 31,69,65,12,32,27,93,32,32,80,114,111,103,114,97,109,109,101,32,76,79
Data 71,82,69,84,69,76,32,100,101,32,67,46,86,65,76,77,79,78,84,10,13

Rem ********************************
Rem *      DEBUT DE PROGRAMME      *
Rem ********************************
Print "                                        PRET"
'
Un:                         !Boucle d'exploration
It1%=Gemdos(18)             !AUXiliary INput STAtus
If It1%=0 Then
  Goto Deu
Else
  Ic%=Gemdos(3)             !AUXiliary INput
Endif
Gosub Vdtx                  !Vers le filtrage du texte
If Iph%>31 Then
  Goto Vindeu
Else
  If Iph%=0 Then
    Goto Vinun
  Else
    Iph%=73
  Endif
Endif
'
Vindeu:
If Gr%<>128 Then
  Goto Vinsix
Else
  Iph%=46
Endif
Vinsix:
If Rep%=0 Then
  Goto Vinkat
Endif
Ire%=Lf%(I%-1)
Lf%(I%)=Ire%
'
Vintro:
Rep%=Rep%-1
Nc=Nc+1
I%=I%+1
Lf%(I%)=Ire%
If Rep%<>0 Then
  Goto Vintro
Else
  Gosub Map
  I%=40*Nl+Nc+1000*Np
  Goto Deu
Endif
'
Vinkat:
If Nl=0 Then
  Iph%=0
Endif
Lf%(I%)=Iph%                !Stockage d'un caractere
'
Vinun:
Gosub Map
I%=40*Nl+Nc+1000*Np
'
Deu:
It2%=Gemdos(11)             !CONsole STATus
If It2%=0 Then
  Goto Un
Else
  R%=Gemdos(1)              !CONsole INput
  Ik%=R% And 255
  Is%=R%/65536
  Is%=Is% And 255
Endif
Sep%=19
Esc%=27
If Is%=97 Then
  Goto Fin
Else
  If Is%=28 Then
    Print
    Gosub D8
  Endif
  If Is%<65 And Is%>60 Then
    Goto Tren5
  Else
    If Is%<69 And Is%>66 Then
      Goto Tren5
    Endif
  Endif
  If Is%=65 Then
    Gosub Sz
  Endif
  If Is%=66 Then
    Gosub D7 .
  Endif
  If Is%=59 Then
    Gosub Di
  Endif
  If Is%=60 Then
    Gosub Oz
    Print
  Else
    Cod%=Gemdos(4,W:Ik%)!AUXiliary OUTput
  Endif
Endif
Goto Un
'
Rem ********************************
Rem *     CHOIX DES COMMANDES      *
Rem ********************************
'
Tro:
Is%=Is%-60
On Is% Gosub Du,Tr,Qa,Qi,Sz,D7,D8,D9
Goto Un
Procedure Di
  Co%=Gemdos(4,W:Esc%)
  S%=57
  Co%=Gemdos(4,W:S%)
  S%=104
  Co%=Gemdos(4,W:S%)
  Print " CONNEXION"
Return
'
Procedure Oz
  Co%=Gemdos(4,W:Sep%)
  S%=73
  Co%=Gemdos(4,W:S%)
  Print "FIN...(SAUVEGARDE TOUCHE UNDO)"
Return
'
Procedure Du
  Co%=Gemdos(4,W:Sep%)
  S%=67
  Co%=Gemdos(4,W:S%)
  Print "REPETITION"
Return
'
Procedure Tr
  Co%=Gemdos(4,W:Sep%)
  S%=70
  Co%=Gemdos(4,W:S%)
  Print
  Print "SOMMAIRE  "
Return
'
Procedure Qa
  Co%=Gemdos(4,W:Sep%)
  S%=68
  Co%=Gemdos(4,W:S%)
  Print
  Print "GUIDE     "
Return
'
Procedure Qi
  Co%=Gemdos(4,W:Sep%)
  S%=69
  Co%=Gemdos(4,W:S%)
  Print
  Print "ANNULATION"
Return
'
Procedure Sz
  Co%=Gemdos(4,W:Sep%)
  S%=71
  Co%=Gemdos(4,W:S%)
  Print "CORRECTION"
Return
'
Procedure D7
  Co%=Gemdos(4,W:Sep%)
  S%=66
```


TOUTATIX
cadeau: un cordon minitel ⟺ ATARI (*)

Pack 1 junior 99 f.
Un emulateur Minitel complet, un désassembleur videotex, un traitement de texte pour faire les collages avec automate d'execution, un éditeur vidéotex, un soft de télechargement.
Pack 2 senior 199 f.
Pack 1 + un serveur monovoie, prise de controle de l'Atari à distance par minitel, des outils vidéotex de toute sorte et la gestion complète du f1 (les renseignements téléphoniques)
Professionnel et développeur 299f.
Pack 1 + Pack 2 + les sources "C" de ces logiciels avec en plus des routines multitaches(serveur multivoie) et " tout ce que vous avez voulu savoir sur la création d'un serveur..."

Je commande:..... pour la somme de:..... J'ajoute 20 f. de frais de port
Nom:..... Prénom:.....
Adresse:.....
Code postal:..... Ville:.....
Total :.....
Règlement par chèque bancaire, CCP à l'ordre de LUDE ou par Carte bleue N°:..... Date d'expiration.....
Date et signature obligatoire :
(*) marque déposée, pour tout autre ordinateur, nous consulter.

1ST 13
LUDE, 16 rue Daval, 75011 Paris (1) 43.38.72.83

```
  Co%=Gemdos(4,W:S%)
  Print
  Print "RETOUR \  "
Return
'
Procedure D8
  Co%=Gemdos(4,W:Sep%)
  S%=72
  Co%=Gemdos(4,W:S%)
  Print
  Print "SUITE /   "
Return
'
Procedure D9
  Co%=Gemdos(4,W.Sep%)
  S%=65
  Co%=Gemdos(4,W:S%)
  Print
  Print "ENVOI...  "
Return
'
Goto Un
'
Rem **********************************
Rem *     ECRITURE SUR DISQUETTE     *
Rem **********************************
'
Tren5:
Np=Np+1
Nc=1
Nl=1
Goto Tro
'
Fin:
Print "SAUVEGARDE EN COURS...."
I%=I%+1000
Open "O",#10,"MINITEXT"
For J=0 To I% Step 40
  For K=1 To 40
    Tx=Lf%(K+J)
    Out #10,Tx
  Next K
  Out #10,13
  Out #10,10
Next J
Out #10,13
Out #10,10
Close
End
'
Rem **********************************
Rem *     FILTRAGE   VIDEOTEX      *
Rem **********************************
'
Procedure Vdtx
  If Ic%>31 Then
    Goto Sun
  Endif
  If Ic%=25 Or Ic%=22 Then
    Goto Sdeu
  Endif
  If Ic%=8 Then
    Goto Stro
  Endif
  If Ic%=9 Then
    Goto Sqa
  Endif
  If Ic%=10 Then
    Goto Sinq
  Endif
  If Ic%=11 Then
    Goto Ssix

  Endif
  If Ic%=13 Then
    Goto Sept
  Endif
  If Ic%=14 Then
    Goto Suit
  Endif
  If Ic%=27 Then
    Goto Sneuf
  Endif
  If Ic%=17 Or Ic%=20 Then
    Goto Sneufo
  Endif
  If Ic%=19 Then
    Goto Sonz
  Endif
  If Ic%=15 Then
    Goto Souz
  Endif
  If Ic%=30 Then
    Goto Souz1
  Endif
  If Ic%=31 Then
    Goto Strez
  Endif
  If Ic%=12 Then
    Goto Sqatoz
  Endif
  If Ic%=18 Then
    Goto Sqinz
  Else
    Iph%=0
  Endif
  Goto Sfin
  '
  Sun:
  Iph%=Ic%
  Nc=Nc+1
  Goto Sfin
  '
  Sdeu:
  It1%=Gemdos(18)
  If It1%=0 Then
    Goto Sdeu
  Else
    Ic%=Gemdos(3)
  Endif
  If Ic%>80 Or Ic%<64 Then
    Iph%=35
    Nc=Nc+1
    Goto Svin1
  Else
    '
    Svin2:
    It1%=Gemdos(18)
    If It1%=0 Then
      Goto Svin2
    Else
      Ic%=Gemdos(3)
    Endif
    Iph%=Ic%
    Nc=Nc+1
    Svin1:
  Endif
  Goto Sfin
  '
  Stro
  Iph%=0
  Nc=Nc-1
  Goto Sfin
  '
  Sqa:
  Iph%=0
  Nc=Nc+1
  Goto Sfin
  '
  Sinq:
  Iph%=0
  Nl=Nl+1
  Goto Sfin
  '
  Ssix:
  Iph%=0
  Nl=Nl 1
  Goto Sfin
  '
  Sept.
  Iph%=0
  Nc=1
  Goto Sfin
  '
  Suit:
  Iph%=32
  Gr%=128
  Goto Sfin
  '
  Sneuf:
  It1%=Gemdos(18)
  If It1%=0 Then
    Goto Sneuf
  Else
    Ic%=Gemdos(3)
    If Ic%>63 And Ic%<96 Or Ic%=37 Then
      Goto Sneufo
    Else
      If Ic%<40 And Ic%>31 Or Ic%=35 Or Ic%=58 Then
        Goto Sneuf1
      Else
        If Ic%<56 And Ic%>52 Or Ic%<48 And Ic%>39 Then
          Goto Sneuf2
        Endif
        Iph%=0
      Endif
    Endif
  Endif
  Goto Sneufo
  '
  Sneuf1:
  It1%=Gemdos(18)
  If It1%=0 Then
    Goto Sneuf1
  Else
    Ic%=Gemdos(3)
  Endif
  '
  Sneuf2:
  It1%=Gemdos(18)
  If It1%=0 Then

    Goto Sneuf2
  Else
    Ic%=Gemdos(3)
    '
    Sneufo:
  Endif
  Iph%=0
  Goto Sfin
  '
  Sonz:
  It1%=Gemdos(18)
  If It1%=0 Then
    Goto Sonz
  Else
    Ic%=Gemdos(3)
  Endif
  Iph%=0
  Goto Sfin
  '
  Souz1:
  Nc=1
  Nl=1
  '
  Souz:
  Iph%=32
  Gr%=0
  Goto Sfin
  '
  Strez:
  It1%=Gemdos(18)
  If It1%=0 Then
    Goto Strez
  Else
    Ic%=Gemdos(3)
  Endif
  If Ic%>63 And Ic%<128 Then
    Goto Straz1
  Else
    If Ic%>57 And Ic%<47 Then
      Iph%=32
      Gr%=0
      Goto Sfin
    Else
      Nl1=Ic% And 7
    Endif
  Endif
  '
  Strez3:
  It1%=Gemdos(18)
  If It1%=0 Then
    Goto Strez3
  Else
    Ic%=Gemdos(3)
    Nl2=Ic% And 15
    Nl=Nl1+10*Nl2
    Nc=1
  Endif
  Iph%=32
  Gr%=0
  Goto Sfin
  '
  Strez1:
  Nl=Ic% And 31
  '
  Strez2:
  It1%=Gemdos(18)
  If It1%=0 Then
    Goto Strez2
  Else
    Ic%=Gemdos(3)
  Endif
  Nc=Ic% And 63
  Iph%=32
  Gr%=0
  Goto Sfin
  '
  Sqatoz:
  Gr%=0
  Iph%=0
  Goto Sfin
  '
  Sqinz:
  It1%=Gemdos(18)
  If It1%=0 Then
    Goto Sqinz
  Else
    Ic%=Gemdos(3)
    Rap%=Ic% And 63
  Endif
  '
  Sfin:
Return
'
Rem **********************************
Rem *        Mise   en   page        *
Rem **********************************
'
Procedure Map
  If Nc>40 Then
    Goto M1
  Else
    If Nc>0 Then
      Goto M3
    Else
      If Nl=0 Then
        Nc=0
        Goto M3
      Else
        Nc=40
        Nl=Nl-1
      Endif
    Endif
  Endif
  If Nl<1 Then
    Nl=1
    Goto M3
  Else
  Endif
  Goto M3
  '
  M1:
  If Nl>0 Then
    Goto M2
  Else
    Nc=40
  Endif
  Goto M3
  '
    M2:
    Nc=Nc-40
    Nl=Nl+1
    If Nc>40 Then
      Goto M2
    Else
      If Nl<25 Then
        Goto M3
      Else
        Nl=Nl-24
      Endif
    Endif
    '
    M3:
  Return
  End
```





# DU GRAPHISME SANS PARASITES

**Lorsqu'on déplace des blocs de bits (*avec BITBLT BIT Block Transfer ou GET/PUT*), l'image se met souvent à trembler. Pour éviter ce tremblement, il faut afficher une image et dessiner une autre image n'importe où en mémoire mais dans une zone invisible à l'écran, puis afficher immédiatement cette image.**

Ce processus est possible sur le ST. Il y a une routine XBIOS pour cela dont le nom est *SETSCREEN*. Cette routine permet de sélectionner une adresse physique de l'écran pour l'affichage et une adresse logique de l'écran pour la modification qui soient différentes. Mais l'adresse de l'image doit toujours être divisible par 256.

```
Dim Image%(32255/4)
Graphmode 3
For I%=0 To 639 Step 4
   Line 0,0,I%,399
   Line 639,0,I%,399
Next I%
Get 0,0,99,99,A$
A%=Xbios(3)
B%=(Varptr(Image%(0))+255) And &HFFFF00
Sget H$
Repeat
   Swap A%,B%
   Void Xbios(5,L.A%,L:B%,-1)
   Sput H$
   Mouse X%,Y%,K%
   Put X%,Y%,A$
   If K%=1
      Sget H$
   Endif
   Line X%,0,X%,399
   Line 0,Y%,639,Y%
Until K%=2
A%=Max(A%,B%)
Void Xbios(5,L A%,L A%, 1)
Sput H$
```

Le second écran est inscrit dans un champ d'entiers dans notre exemple. La taille du champ est de 32000 octets (taille de l'image) plus 255 octets afin que l'adresse de l'image dans ce champ soit dans une limite de 256 octets. Ces 32255 octets sont encore divisés par les 4 octets (qui font un entier). L'adresse de l'écran est alors la première adresse divisible par 256 dans ce champ. Pour cette adresse, on se sert de *AND & HFFFF00*. Le fond de l'écran est sauvegardé dans la chaîne H$ (avec un motif simple).

Xbios (5,L:a%,L:b%,-1) ! Setscreen

Cet appel de *XBIOS* définit l'adresse logique de l'écran c'est-à-dire l'adresse à laquelle se réfèrent les instructions de dessin. Cette adresse est mise en A %et l'adresse physique de l'écran, c'est-à-dire l'adresse à partir de laquelle l'image visible est affichée, se trouve en *B %*.
Dans l'exemple de programme une de ces deux variables contient l'ancienne adresse de l'image (*XBIOS(3)*) et l'autre contient la seconde adresse dans le champ d'entiers *Images%( )*. L'appel *XBIOS(5)* et l'instruction *Swap* permettent d'intervertir ces adresses.
Après le *Sput* qui restaure le fond de l'écran sur la page logique et le test de la souris, on dessine une partie de l'image avec *PUT*. Lorsque la touche gauche de la souris est pressée, l'image résultante est copiée dans la chaîne du fond. Enfin, on dessine une croix. Etant donné que cela est fait après le *Sput*, elle disparaît au *Sput* suivant. Cela est répété jusqu'à ce qu'on ait pressé la touche droite de la souris. Puis les deux adresses de l'écran sont remises à leurs valeurs d'origine (très simplement avec *MAX( )*).

Extrait de : *Développer en GFA Basic*, de Franck Ostrowski, pp. 31 à 33.
Editions Micro Application : (1)47.70.32.44.

# DOMPUBS' STORY

## Vie et mœurs des logiciels du domaine public

**Avec un titre pareil, vous vous trouverez sans doute dépassé et trop vieux pour l'informatique ! N'ayez craintes, il n'en est rien. Nous allons simplement nous aventurer dans un domaine encore mal connu et dont le vocabulaire est par conséquent légèrement ésotérique. La fiche cuisine de ce mois, que les gourmets me pardonnent, sera donc historico-linguistique.**

Les "Dompubs" — ou encore "Dom' pubs" —, contractions de "domaines publics" désignent ce qu'aux Etat-Unis on appelle "freeware". De même, "freeware" est un mariage contraction de *free* (libre) et *ware* qui est la partie restante après ablation de *soft* sur *software*. Cette même cuisine aurait donné en français "libreciel", on a préféré dompubs !

Les freeware sont des programmes laissés en libre circulation et pour lesquels les auteurs ont renoncé à se faire rémunérer. A la notion de freeware, il faut ajouter celle de shareware. Suivant le même principe, l'auteur laisse le logiciel se copier librement mais s'en remet à l'honnête et à la générosité de ceux qui auront apprécié le programme en demandant une modeste contribution, autrement l'auteur demande que l'on détruise la copie.. On se souviendra qu'ici même, François Marschal — auteur de *ZZ-Rough* — proposait dans le numéro 2 de *First* des programmes en shareware.

Les clubs informatiques américains sont à l'origine de ce nouveau type de distribution en concomitance avec les débuts des Apple II et des CBM de Commodore. Les membres de ces clubs eurent par ce biais un moyen simple de s'enrichir à l'aide de leurs programmes d'amateurs ou de leurs bidouilles. L'astuce était d'utiliser le réseau de distribution logiciel le mieux organisé du monde : le piratage informatique ! Le ou les auteurs placent leurs noms et adresses en tête de leurs créations, suivis d'un prix, généralement modique.

Naturellement, le système peut sembler audacieux puisque fondé sur le bon vouloir de l'utilisateur. Force est de constater qu'il a fort bien fonctionné aux Etats-Unis et qu'il a rapidement pris de l'ampleur : on peut trouver, outre-Atlantique, près de 8 000 dompubs pour C64.

### LE BEURRE ET L'ARGENT DU BEURRE

En France, le phénomène est beaucoup plus récent. C'est sans doute pourquoi on ne retient encore que le côté gratuit des domaines publics. La question "pourquoi payer quelque chose que je peux obtenir gracieusement ?" n'interpelle pas grand monde chez nous. Cependant il faut souligner l'initiative de Solidarsoft qui a décidé d'envoyer des sommes forfaitaires aux auteurs dont ils diffusent les freeware.

Outre l'aspect pécuniaire, le freeware n'est pas seulement un moyen de passer outre les tracasseries de l'édition de logiciel. C'est aussi une façon de se faire de la publicité à peu de frais. En effet, il est fréquent de trouver des préversions ou des démos de softs, ou encore des défilements de pages écrans. Parfois, ce sont les auteurs qui en sont à l'origine, mais souvent aussi les éditeurs. A cet égard, Station Informatique, un des clubs français diffusant le plus de Dompubs, possède une collection spéciale de logiciels du commerce en version bridée qui permet ainsi aux utilisateurs de les tester avant de les acquérir.

Dans le phénomène Dompubs, il ne faut pas non plus oublier les auteurs un peu mégalomanes, ou simplement les programmeurs passionnés, qui veulent communiquer une trouvaille, une bidouille ou partager leur folle passion pour leur machine respective.

Le système freeware implique une certaine largesse d'esprit ! Théoriquement, la vente des programmes et assimilés tels du Domaine Public est interdite. Toutefois, il n'est pas interdit d'en faire des recueils dans un but lucratif dans la mesure où l'on ne fait payer que le travail de sélection et de recherche, ainsi que les éventuelles documentations.

Avec l'apparition des nouvelles machines 16/32 bits, la passion aidant, et l'ère de l'informatique s'étant enfin ouverte en France, on trouve aujourd'hui des programmes français proposés dans le domaine public, mais naturellement ce sont les programmes étrangers qui dominent notre marché du freeware.

Les principaux diffuseurs en France sont le serveur Calvacom, Pressimage — si, si, *First* cite les concurrents et on ajoute qu'ils sont aussi les plus chers dans le domaine .. — Station Informatique et de nombreux clubs...





### MICRO-APP MET LA SAUCE

Micro-Application est le premier éditeur important à s'intéresser au domaine public. Citons à l'inverse AB Soft sur PC compatibles qui est devenu éditeur après une réussite commerciale fondée sur la distribution des domaines publics.

Présentation des Dom'pubs de Micro App, en quatre séries thématiques de quatre disquettes : bureautique, graphisme, utilitaires et jeux. On trouve effectivement la quintessence du domaine public sur Atari — dont de nombreux programmes déjà cités dans cette rubrique.

● **Bureautique**

— NewWord, un traitement de texte en accessoire disponible depuis n'importe quelle application GEM,

— et ZeitManager, un gestionnaire d'emploi du temps très graphique et synoptique (livré en plus avec le source GFA).

— Cette série comprend aussi un tableur et une gestion de fichiers, mais ceux-ci sont plus rustiques puisqu'ils n'utilisent pas GEM. A noter tout de même que le tableur est une réplique de VisiCalc et, qu'à ce titre, il conviendra aux nostagiques de l'Apple II.

— Notons aussi au passage un paquet d'accessoires : extinction d'écran, spooler, impression de listing et catalogues.

● **Graphisme**

Les utilitaires sont réellement utiles pour le graphiste averti.

— Piswitch et Convert pour passer d'un format d'images à l'autre, ou récupérer des images Amiga et Macintosh,

— des "Snapshots" pour capturer des images écrans,

— et Tyny, un compacteur d'images.

Deux programmes monochromes livrés avec leurs sources GFA se distinguent dans cette série.

— Artist, un programme de dessin monochrome autorisant des déformations d'images de meilleure qualité que Degas Elite,

— et Movie qui est une performance de programmation en GFA et atteste une fois de plus de la rapidité de ce Basic.

— Saluons aussi la démo de Peter Meltzer, l'auteur de STad. Plus d'un an après, elle reste toujours la plus démonstrative des possibilités graphiques du ST. Les images Spectrum de cette série sont des classiques.

● **Jeux**

La qualité est aussi très élevée dans cette branche.

— Krabat, un jeu d'échecs de conception allemande, sous Gem, monochrome et couleur — comporte en plus un éditeur de figures — est tellement bien fini que l'on se demande ce qu'il fait dans le domaine public et son auteur n'est pas un fou altruiste.

Cette collection regroupe par ailleurs d'autres jeux classiques mais qui n'ont rien perdu de leur intérêt.

— l'increvable Pac man (2 versions mono et couleur),

— Mégaroid qui est sans doute le premier domaine public sur Atari parvenu en France,

— un tas de jeux d'arcades spécialement conçus pour la musculations des index,

— un jeu de backgammon,

— et deux jeux d'argent : simulation de casino et machine à sous.

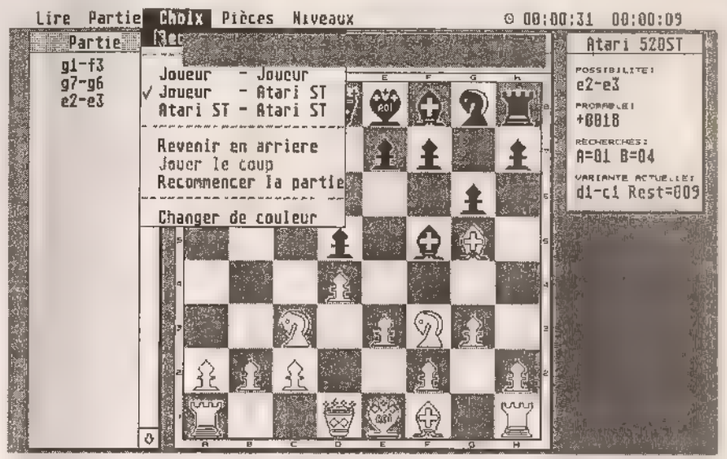
● **Utilitaires**

— Cette série comprend des programmes dont je vous avais déjà entretenu (plus personne n'aura d'excuses pour ne pas savoir comment se les procurer) : Turbodos, Superboot, Megamatic, Turtle, Checodisk.

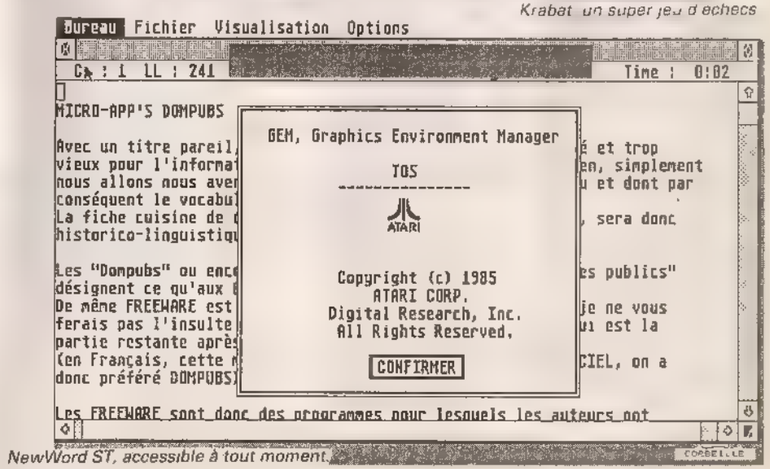
— Les classiques protocoles de communication sont au rendez-vous : Kermit et Unterm, le seul programme de comm sur Atari qui permette de créer des macros conditionnelles.

Sur la dernière disquette, j'ai apprécié le multi-accessoire X-util qui permet le formatage, la réparation de disquette, la copie, la configuration du clavier et des imprimantes de type Epson.

*Jacques Duphly*




*Krabat, un super jeu d'echecs*




*NewWord ST, accessible à tout moment.*

Pour 249 F le pack de quatre disquettes, attendons avec impatience la suite, mais que et encore des jeux d'après Micro App, et souhaitons cocardièrement qu'il y ait davantage de Dompubs français.

**01 Ain**
● Vds VG 8020 MSX + 2 livres d'initiation + 1 livre de 25 jeux + 1 cartouche jeu le tout 1 500 F Tél. 74 22 21 36

**02 — Aisne**
● Nouvel Atariste cherche contacts (même pauvres) possède news Tél. 23 98 27 11

**06 — Alpes-Maritimes**
● A vendre état neuf imprimante matricielle 9 aiguilles « Brother M 1109 » avec chariot picots — Prix 1 500 F Tél. 93 99 55 93 ou Dom. 93 45 37 74
● Atari 520 ST cherche correspondants dans region Delbarre David 778 av du Docteur Lefèvre Le Vaugrenier 06270 Villeneuve-Loubet Tél. 93 73 87 12

**10 — Aube**
● Echange Amstrad PCW 8256 très bon état + 2 jeux contre Atari ST Tél 25 92 20 60

**13 Bouches-du-Rhône**
● Vds logiciel dessin Stad V 1 2 neuf 500 F (Px neuf 800 F) lecteur 5 1/4 pour Amstrad CPC avec programmes 1 200 F Tél. 90 59 89 60
● Atariste ST depuis 1985 cherche nouveaux contacts sérieux en France et à l'étranger Tel 42 04 38 45
● 1040 ST cherche contacts et vends lect 5 1/4 + 10 disks 1 400 F Tél. 91 51 14 56

**19 — Corrèze**
● Cherche tout contact avec possesseur 520 ST pour échange de programmes Tél. 55 95 50 06

**21 — Côte-d'Or**
● Cherche contacts avec ataristes Tél. 80 67 81 05 (après 18 h)

**22 — Côtes-du-Nord**
● 1040 STF anciennes Roms Coul/Mon cherche contacts dans les Côtes-du-Nord si possible aux alentours de Lannion Programme en GFA et possède nbrx jeux (Barbarian(s) Xenon Outrun Buggy Boy Obliterator, etc.) Tél. 96 23 21 70 Après 19 h demander Stan
● Cherche contacts sérieux Possède news Tél 96 37 26 96

**26 — Drôme**
● Cherche contacts sur 520 STF Réponse assurée Achèterais drive externe double face prix modéré Yann Marchal quartier Buffevent 26750 Genissieux Tél. 75 02 28 27, heures repas

**27 — Eure**
● Vends logiciel calculatrice type HP En GFA 2.0 compilé 35 fonctions mathématiques — 99 mémoires — choix angle écriture 8 fonctions sur mémoires pile de 10 nombres 480 lignes de calculs disponibles à tout moment ST 520 ou 1040 Tél. 32 49 32 31

**28 — Eure-et-Loire**
● Cherche contacts sur 520 STF Possède news (utilitaires et jeux) Vends Spectrum + 48 K avec livres + logiciels nombreux Prix à débattre Jourdain Jean-Luc, 14, avenue du 15 août 1944 Marboue 28200 Chateaudun

**29 — Finistère**
● Cherche contacts sur Atari 520 STF Demander Laurent au 98 56 48 96
● 1040 ST cherche contacts pour échanges idées Capitani 1 rue d'Anjou 29200 Brest.
● Atari 1040 ST cherche correspondants sérieux + progs électroniques etc M. Alain Didier Guéennec Tremeven 29130 Quimperlé Tél 98 39 17 21

**30 — Gard**
● Recherche contacts sur 520 STF pas sérieux s'abstenir Réponse assurée Pascal Marmug Chemin de la Combe Courbessac 30000 Nîmes

**31 — Haute-Garonne**
● Vends sur Disk Atari ou K7 — 1000 super sons synthés TX 81Z DX 11 DX 21, 27, 100 280 F 4000 sons DX7 TX7 TX 802 300 F le disk Tél 61 55 17 11

● 1040 STF cherche nombreux contacts dans toute la France possède nombreux utilitaires et jeux Auguston Paul Henri Villa Conudo e 06130 St Jacques-de-Grasse Tél. 93 09 13 21

**35 Ille-et-Vilaine**
● Vends originaux (ou échange) Word + Test Drive Altair Publishing Partner Trauma, l'Arche du C. Blood Bard's Tale Defender of the C. etc. et recherche correspondants Tél. après 20 h, sauf samedi soir et vendredi au 99 83 16 21

**37 — Indre-et-Loire**
● Vds TO7 70 (1986) cart Basic clavier, rep. interface joysticks et nbx jeux K7 (Super Tennis, Monopoly, Vol Solo, Missions Rafale, Airbus etc.) Des programmes Basic + cube informatique + manuel Prix à débattre Tél 47 26 42 31 (heures repas) Demander Franck

**38 Isère**
● Vds imprimante Citizen 120 D + cordons + manuels + carte Centronics très bon état 87 .1 200 F Appelez tous les jours au 78 32 62 43 et demandez Christophe
● Cherche contacts sur Atari 520 ou 1040 dans tous les domaines du ST Principalement région Rhône-Alpes Tel de 18 h à 21 h 74 33 78 37 demander Laurent ou 74 33 63 42 demander Pascal
● Recherche « Hard » (bidouille) permettant l'utilisation du joystick à la place de la souris récompense ! Ecrire Recherche 1 ou 2 contacts sur Paris pour échange des dernières news ST DF 520 Escoda Cyril « Le Nivolon » 38760 Varces

**44 Loire-Atlantique**
● Vends logiciels originaux jeux, Textomat, GST-ASS ) Tél 40 20 02 70 journée , 40 04 12 64 , le soir

**45 — Loiret**
● Vds 1040 STF (12/87) + Free boot + Docs + Softs pour 4 000 F Cumana 5"1/4 1 800 F Monit mono HR SM 124 1 000 F Le tout ou séparément Livré sous emballage d'origine Pigot Pascal — 2, rue Edouard Manet 45100 Orléans

**47 — Lot-et-Garonne**
● Au secours ! mon 520 STF (double face) est affamé et recherche des contacts pour échanges dans toute la France Tél 53 01 07 27

**54 Meurthe-et-Moselle**
● Un Free boot pour 200 F c'est possible garantie 1 an Tél. 83 32 07 87 (Quantités limitées)
● Recherche contacts ST Soft et plans Hard Recherche cartouche ST Replay, réponse assurée Winandy Gérard 31 rue de Nancy 54800 Conflans

**55 Meuse**
● Vends Atari ST 1040 couleur 05/88 + nbx jeux (Star Wars Carrier commande 6 000 F Donne revues et joysticks Brocard Sylvain Le Bouchon S/Saulx 55500 Ligny en Barrois Tél. 29 78 62 15

**56 — Morbihan**
● Possédant un 520 STF (1 Mo) recherche correspondance Deschamps Frédéric 18, résidence le Pont Neuf 56010 Arradon Tél. 97 44 76 08
● Recherche contacts sur Atari monochrome trucs astuces Leone Picarda 40 bd Anne-de-Bretagne 56400 Auray

**57 — Moselle**
● Atariste 1040 ST cherche contact En France et à l'étranger Possède nbx prog Pas sérieux s'abstenir Porta André, rue de Forbach Lixing-les Rouhling 57520 Grosbliederstroff

**59 Nord**
● Stop ! Atari 520 STF cherche contacts dans toute la France Hayenne Thierry 24 rue Charles Houcke 59112 Annœullin Tél 20 85 50 51
● Vends câble Atari / minitel 100 F + 10 F port orgue Yamaha PSR 50 Midi + pieds + pédales + ampli 3 500 F Cherche plan programmateur Eprom frais remboursés Gilles 27 64 65 96
● Vds ZX Spectrum 48 K Pal + interface microdrive + microdrive + microdisques + interface joysticks + ampli sonore + magnétophone Philips + environ 30 jeux + livres + câbles Le tout 2 000 F en cadeau imprimante traçante PP40 (sans interface) Lecailler Gérard 20 24 16 56
● 520 STF DF cherche contacts sérieux Nombreux Softs dont news Réponse assurée Tél. 27 78 03 52 le soir
● Vds Handy Scanner pour ST Etat neuf modèle 2 (Noir/blanc) Cherche contact ST Tél. 20 37 22 29 Hr bur
● 1040 ST recherche contacts sur 520/1040 Scherrier Anne 3 rue De Queux de St Hilaire 59190 Hazebrouck

**60 — Oise**
● 520 STF cherche contacts échanges club bidouilles achats GFA 2.02 déjà vu Bubble Terrorpods Dongeon Master Degas Elite, test drive etc Mancin Stéphane 44 73 09 08

**63 Puy-de-Dôme**
● 1040 STF cherche contacts en France et à l'étranger Cherche langages utilitaires programmes éducatifs Moreda Ange . ST Genest l'Enfant 63200 Riom
● Vds urgent CPC 6128 mono + ampli stéréo 2 x 15 W + jeux originaux + speed king, le tout 2 500 F , ou échange contre 1040 ou 520 STF ODF Tél 73 33 20 34

**66 — Pyrénées-Orientales**
● Atari 1040 recherche contacts échange originaux Boulder Dash Manoir Mort Neufs qui peut me fournir Doc en français sur jeux et utilit et tuyaux sur Publish Partner Réponses assurée Trilles Thierry 68 56 63 67 Le soir
● Recherche contact sur P.O. — 66 — A tous et toutes qui peut me renseigner sur Games Reas Depo - GES bourse Palais Brognart Je ne me sers pas de sent nelle Attends tuyaux merci Attend réponse à ma lettre de annonceur d'Elne Robin Jacques 68 83 93 67

**67 — Bas-Rhin**
● Vends inverseur couleur monochrome avec prise son 220 F 520 STF 2 500 F 1040 STF 3 500 F Delumeau Eric 18, rue de Lepure 67100 Strasbourg Tél. 88 84 92 17

**69 Rhône**
● Cherche sur Lyon et banlieue synthé polyphonique et multitimbre (de préférence DX 11 ou D10) avec câble si possible Prix à débattre Jean-François 78 80 67 54... le soir
● Vds Mac Emulator avec Roms ou échange contre lecteur disquettes 5 1/4 ou moniteur pour ST 520 Tél. 78 20 43 76
● Cherche programmeurs en GFA dans la région lyonnaise Tél. 78 70 47 90
● Cherche contacts sérieux sur 1040 ST Tél 78 31 86 63 Demander Stéphane

**70 Haute-Saône**
● Vends ordinateur Atari 800 XL + lecteur K7 Atari XC + logiciels de jeu (Activision, Firebird + livre Atari + Guide de l'utilisateur Le tout état neuf 600 F Tél. 84 62 97 08 aux heures de repas

**72 Sarthe**
● Vends moniteur Philips CM 8521 (couleur + mono + TTL) 1 600 F Vends Sega + 6 jeux complete, 1 400 F Boulay Renée 43 80 49 78

**73 — Savoie**
● Atari 520 ST vend Free boot Sélecteur face 1 ou 2 Double face uniquement Se branche sur la sortie drive B 80 F boîtier + interrupteur A partir du 28 août Tél. 79 85 03 33

**74 Haute-Savoie**
● Urgent recherche langage Pascal + kit GFA liens statistiques Tél. 50 27 11 00 Demander Benoît

**75 Paris**
● Super disquettes 5 1/4 60 F la boîte de 10 Traitement de texte Borland Super Sprint 1 500 F neuf jamais servi avec toute la doc Prix magasin 2 400 F Tel 48 56 89 19
● Stop ! Vends lecteur DF 1 mega Cumana du 20/12/87 à 1 000 F Tél. 42 22 61 26 demander Gilles après 20 h
● Vds jeux originaux Amstrad cassettes 50 ou 100 F un Terramex Arche du C. Blood Rolling Thunder Mind Mange Ca... mp Mission et à 100 F Gold Compilation Tél 73 39 92 31
● Vends CPC 6128 couleur Azerty + DMP 2000 + joystick Le tout état neuf Vendu 4 700 F (valeur 8 000 F) Tel 42 97 57 01 Avant 18 h
● Pour Commodore 64 originaux Cours de Basic 2 tomes + K7 Jeu... 64 Flight Simulator II Summer games livre du Commodore 64 livre du lecteur de disquette M.A. Revues Commodore collection complète tout vendu au tiers du prix Tél. 47 39 52 59
● Recherche contacts avec programmeurs amateurs sur interpréteur C Recherche digitaliseurs sonore et images peu cher (schémas bienvenus) Tél 48 04 30 44
● Cherche contacts sur STF double face Réponse assurée tout pays Vairet Benjamin 42 72 56 22

**76 Seine-Maritime**
● Cherche contacts dans ma région sur Atari 520 — 1040 STF-ST Donne cours à débutant GFA/Basic Tél 35 69 61 22/après 18 heures 30

**77 — Seine-et-Marne**
● Vds Atari 520 STF + moniteur couleur + nbx logiciels + revues + 1 manette + cadeaux pour le 1er prix 5 200 F Vds Thomson TO8 + lecteur disq et K7 + souris + crayon optique + livres + logiciels + 1 manette 3 500 F Tél 60 29 24 28 demander Simon
● Vends Atari 520 STF + logiciels + câble Tél 60 60 48 94
● Oyé Stites ! Une association pour la paix par la musique sans frontière (non politique, a été créée M.A.O. ST stes nous avons besoin d'aide (financière, ou matérielle) Pour renseignements Association Him Creator (non lucratif) BP 15 Bagneux 92222 cédex Nous sommes un groupe d'artistes pour évolution de la musique
● Cherche logiciels et documentation sur langages (C Prolog Lisp Pascal), T de T (Signum, Le Rédacteur), PAO (Time Works, P P ) Dessin couleurs PR TS Renseignements Tél. à Frédéric 69 25 01 34 inscrivez vous au club ST Fan
● Vends écran Atari couleur SC 1425 neuf moins de 7 mois et sous garantie 1 600 F Tél 60 75 99 10 Poste 396
● Compositeur Midi avec 1040 STF mono et imprimante cherche contacts France et étranger English Deutch Dansk, Svenska Frederik de Greef - 12 rue des Fauvettes 91270 Vigneux

**78 - Yvelines**
● Vends originaux pour CPC 6128 Platoon 150 F Brave Star 100 F Astérix 90 F, 3D Tennis 80 F, Barbarian 110 F, le tout 470 F Richer Frédéric 30 61 87 28

**83 Var**
● Cherche contacts sérieux dans le Var Réponse assurée Stéphan Warin Les Capiers 83220 Le Pradet Tél. 94 75 44 67
● Propose contacts pour informations Tél 94 72 79 18
● Vends S de Arms 160F Addicta Ball + Checkmat + Turbo ST 150 F Cherche Atariste sur région varoise Tél. 94 34 38 49

**85 — Vendée**
● Vds guitare Synthé Roland G707 + synthé GR700 + synthé GR300 Bon état 6 500 F le tout Démo possible sur K7 Jean Luc 51 00 71 95 Répondeur

**90 — Territoire-de-Belfort**
● 520 STF recherche contacts sur Belfort pour échanges d'utilitaires (traitement de texte bases de données ) possède de nombreux logiciels Tél 84 28 74 93 Demander Bertrand

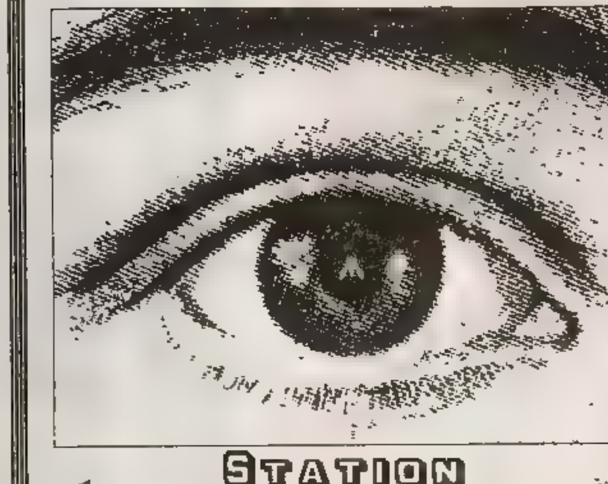
**91 — Essonne**
● Vends lecteur Atari simple face SF 354 Prix 600 F recherche correspondants Essonne Tél. 60 10 07 70
● Vends journal sur disk bimensuel sons digit sur demandes et images

**92 — Hauts-de-Seine**
● Vds moniteur couleur Atari sous garantie peu serv. 1 950 F H Lallemand Tél 47 51 51 55
● Recherche contacts sur 520 STF toute la France possède de nbrx logiciels surtout des jeux et de nbrx news Cernettig Eric 3, rue Eugène Sue 92290 Chatenay-Malabry
● Vds 1040 STF couleur + tapis souris + Joysticks + logiciels jeux + GFA 6 500 F Vds imprimante Ok 92 avec 18 rubans + papier + câble ST 1 800 F Vds modem Sectrad 1 800 F Vds interface RS232 pour Amstrad CPC 350 F. Tél 46 54 40 45
● Vends ordinateur Atari 520 STF avec moniteur couleur encore sous garantie presque pas servi + souris + 2 manettes de jeux + disquettes vierges + logiciels Prix 5 000 F Tél 42 95 32 75 Dom 47 39 45 41 Dem Clarenc Laurence
● Vends Atari 520 double face + nbres revues + livres GFA + jeux + joystick Laurent : 47 39 12 13 après 17 h (Art Director, ZZ, Film Director etc.) Guillaume Jean-Claude 74 av d'Argenteuil 92600 Asnières Tél. 47 93 18 21
● Cause achat 520 STF vends Amstrad CPC 464 mono + DMP 2000 (à peine un an) + DDI 1 (sous garantie) + revues + livres le tout 4 500 F Tél 47 61 07 28... demander Didier à partir de 18 h 30

**93 — Seine-saint Denis**
● Vends originaux Super Base Datamat Studio 24, Time Works Publisher Editeur Elka à prix très avantageux Tél. après 19 h et week end au 48 51 53 37
● Vends moniteur monochrome SM124 neuf garantie mai 89 1 200 F à débattre Tél. 48 46 71 12 après 18 h ou 48 45 19 83 P 436 HB Demander Claudette
● Vends Atari 520 STF 87, + logiciel utilitaire Degas, Paintwork, Aegis Animator GFA Basic 2.02 + Nbx jeux + 3 livres + manuel + 2 souris + manette + tapis souris Le tout très bon état 3 250 F ferme cause départ Etats Unis Tél 40 11 26 43 après 18 h
● Stop vends Flight Simulator pour Atari ST + le livre d'explication pour voler avec Flight Simulator Prix très réduit Cherche une aide pour avancer dans Police Quest Demander Philippe au 48 22 33 47
● Vends Atari 520 STF (12/87) + Freeboot + lecteur 5 1/4 + nbx jeux 3 500 F Tél 48 68 45 50

**94 — Val-de-Marne**
● Vends lecteur Atari SF neuf 1 000 F Tél 49 83 84 08
● Vends Mega ST2 Atari encore garant + disquettes (utilit et autres écran couleur 6 000 F à débattre Tél 43 78 61 29

**95 Val-d'Oise**
● Vds Atari 520 ST couleur neuf non déballé Garantie complète Gagné à un jeu télévisé Valeur 5 490 F Vend 4 900 F Tél 39 90 67 93 tte la journée
● Vends lecteur disk externe 3 5 pouces simple face 1 000 F Lavigne Jean Frédéric 22 rue Gabriel Perry 95200 Sarcelles Tél 39 92 26 87
● Club info sur 36 15 code Club mot clé Zardoz Sémantique Générale Infographie
● Echange logiciels (jeu et utilitaires) contre bruits musiques images digitalisées possède FS II Goldrunner Mortevielle Space Racer ) Tél 30 72 06 51


Plein la vue

STATION INFORMATIQUE
L'association des utilisateurs de l'ATARI ST
La lettre d'information mensuelle.
Les "forums" utilisateurs.
Le support téléphonique.
Les "DOMPUBS" (+ de 150 disquettes)
Catalogue complet contre une enveloppe (16×23) affranchie à 5,70 F à votre adresse
2 rue Piémontési 75018 PARIS ☎ 42 55 14 26


## PETITES ANNONCES GRATUITES

Pour acheter, revendre, ou échanger du matériel pour établir des contacts, rédigez votre petite annonce très lisiblement, en majuscules

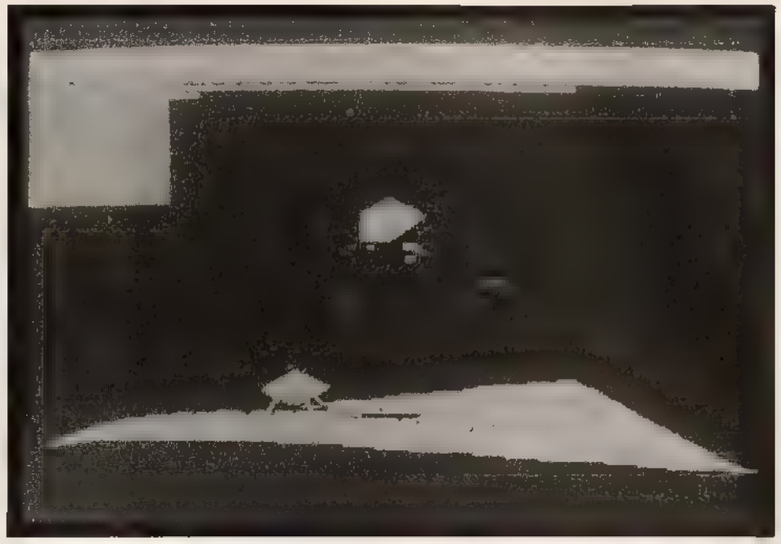
Bon à renvoyer à
1ST
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint Mandé

Nom ..........................................

Adresse ..........................................

C P ..........................................

## VIRUS



Attention les yeux, ça va déménager ! *Virus*, que les (quelques) possesseurs d'Archimedes connaissent sous le nom de *Zarch*, débarque sur ST. Quel jeu, mon dieu, quel jeu !
Mais avant d'aller plus loin, j'aimerais préciser un petit détail qui, à mon humble avis, est de poids. L'auteur de *Virus* — non seulement de la conception du programme, mais aussi de la programmation — s'appelle David Braben. Ce nom ne signifie peut-être pas grand-chose pour la plupart d'entre vous, mais je suis persuadé que des lueurs d'avidité se sont allumées dans les yeux des autres : ou, en effet, c'est bien le nom de l'auteur d'*Elite*, le jeu super-star, vendu à plusieurs millions d'exemplaires de par le monde. N'est-ce pas à un gage de qualité ?
L'histoire est toute simple : une race d'extra-terrestres veut envahir la Terre, et projette pour ce faire de polluer toutes les régions habitées. Ainsi, plus d'habitants, plus de résistance. Plusieurs vaisseaux-robots sont donc envoyés, chargés de répandre un peu partout un terrible virus rouge. En tant que pilote d'élite de l'escadrille des Hoverplanes, vous êtes chargé de défendre votre pays. Les autres pilotes sont envoyés aux "quatre coins du globe", pour paraphraser un animateur de télévision célèbre.
Votre Hoverplane est équipé d'un scanner longue portée destiné à se situer et à repérer les ennemis, d'un canon laser pour les détruire, et de quelques missiles à tête chercheuse (trois au début). A la fin de chaque vague d'attaque, un bonus est attribué, proportionnel à la surface de la zone non contaminée.
L'écran de jeu est divisé en trois grandes parties. La partie principale affiche votre vaisseau et le décor, dans le coin supérieur gauche, le scanner avec en bleu les mers, en vert, les zones saines, et en brun rougeâtre, les zones infectées. Dans la fenêtre supérieure, une ligne d'informations — score, nombre de missiles restant, nombre de vaisseaux restant, high score — et deux jauges : une verte pour l'altitude (par rapport au niveau de la mer, c'est important), une jauge orange pour le carburant.

### GRAPHISMES 3D, VECTORIELS ET PLEINS !

Dès le premier écran, avant même le décollage, on sent à quel genre de jeu on a affaire. Comme dans *Elite*, le premier, ou dans *Carrier Command*, plus récent, tous les graphismes sont en 3D et vectoriels MAIS PLEINS. Vous vous en doutez, il est de fait possible, là encore, de tout voir sous tous les angles. Le réalisme est d'autant plus fort qu'outre les "sprites", le décor est du même acabit, juste un peu stylisé peut-être. Ainsi ne scrolle-t-il pas, mais "se déplace-t-il", au vrai sens du terme. De plus, il n'est pas plat : montagne, dénivellations diverses et océans sont présents. Et c'est là que le paramètre de l'altitude est important. La mer représente l'altitude zéro. Ne vous fiez donc pas trop à cet indicateur si vous survolez la terre, c'est très trompeur. A la vitesse de vol, on a tôt fait de se prendre une montagne dans le nez !
Puisque nous sommes en plein réalisme, restons-y. Pour faire plus vrai, plusieurs "détails" ont été superbement bien pensés. Ainsi, un missile à tête chercheuse, une fois lancé, continue-t-il de voler, même en dehors de l'écran de jeu, jusqu'à ce qu'il atteigne une cible ou qu'il tombe en panne de carburant. Autre exemple : l'ombre des différents objets sur le sol est remarquablement bien faite, que ce soit celle d'un vaisseau ou seulement de la rafale laser. Enfin, en survolant la mer, vous apercevrez des poissons volants, absolument inoffensifs et sans intérêt pour le jeu. A noter aussi, la gerbe enflammée de la poussée des réacteurs, les remous dans l'eau, les explosions des vaisseaux, le virus qui se répand. Tout, absolument tout, est superbe.
Pour jouer, on a le choix entre la souris ou le clavier, ce dernier étant entièrement redéfinissable. Personnellement, j'ai trouvé la souris peu maniable mais un ami, habitué à la version de l'Archimedes (le veinard !), l'a trouvée très confortable.
Je ne saurais trop vous conseiller, avant votre première partie, de laisser le jeu se mettre en mode démonstration, et d'observer la manière dont il attaque les ennemis en





vrille, avec redressement au dernier moment. C'est non seulement spectaculaire, mais aussi très instructif... Sachez également que chaque tir enlève un point du score. Donc, ne pas voler en gardant le doigt appuyé sur "Feu", le logiciel gérant aussi les scores négatifs .. Un dernier point, ne détruisez pas, et même protégez, les nombreux "relais-radars" disséminés un peu partout au sol : si l'un deux manquait, votre scanner ne pourrait plus scruter la région qu'il couvrait, et un gros carré noir apparaîtrait sur la carte.
Jeu d'arcade avant tout, *Virus* est un véritable événement dans le jeu sur ST. Un de plus après *Blood* et *Carrier Command*, c'est le troisième depuis le début de l'année. Le quatrième sera certainement *Elite*, que l'on attend du coup avec encore plus d'impatience. Et encore, je ne parle pas d'*Elite 2*, dont D. Braben a presque terminé la version Archimedes.

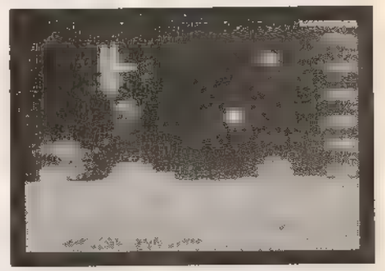
EDITEUR : ..... Firebird
GENRE ..... arcade dextérité
SON ..... bon
GRAPHISME ..... SUPER BE !
ANIMATION ..... GENIALE
INTERET ..... géant, comme tout ce qui est original
DUREE ..... t'êtes pas prêt de le finir.
CONFIGURATION 520 couleur

**Si j'achète ? Tu me demandes si j'achète ? Oh peuchère, mais c'est par camions entiers que je l'achète, par wagons, par citernes, par containers géants, par...**

***Etienne Mouratila***

## SIDE ARMS

*Side Arms*, c'est le nom d'un entrepôt spatial d'armes destinées à défendre la Terre contre une éventuelle invasion extra-terrestre. Bien caché dans l'espace, il est en principe inaccessible... En principe seulement car l'improbable est arrivé. Les Bozons, une race d'aliens aussi belliqueux que moches, commencent leur conquête de la Terre en s'emparant de Side Arms...
Il va de soi que d'une part les fins stratèges terriens n'avaient pas prévu ça, mais qu'en plus, sans Side Arms, la Terre ne pourra se défendre efficacement plus de quelques jours. Aussi a-t-on décidé d'envoyer sur place deux braves soldats pour éliminer tous les Bozons présents dans Side Arms, et en reprendre le contrôle.
Le lieutenant Henry et le sergent Sanders sont tous deux équipés d'un scaphandre à propulsion dorsale, pour de se mouvoir dans les couloirs labyrinthesques de l'entrepôt. Ces combinaisons sont également équipées d'armes offensives puissantes, qui ne seront pas de trop pour venir à bout des centaines de vaisseaux ennemis traînant dans le secteur.
Le reste est simple : on tire sur tout ce qui bouge, on ramasse des bonus qui augmentent la puissance de tir, et on essaie de rester en vie le plus longtemps possible en réalisant un score le plus élevé possible.
C'est donc un jeu dans le plus pur style "shoot'em up" que Capcom nous a pondu là, et que Go! a adapté sur micros, avec, en ce qui concerne la version ST, plus ou moins de réussite.
— Plus, parce qu'il est assez prenant, parce que le scrolling horizontal et parfois vertical, à deux niveaux, est correct, parce que les graphismes, bien que manquant de couleurs, sont fidèles à la version arcades, enfin parce que la musique d'accompagnement du jeu n'est finalement pas mauvaise du tout.
— Moins, parce l'action est lente ; parce que le personnage ne répond pas toujours bien à la souris ou au joystick, et puis parce que la difficulté n'est pas suffisamment grande pour tenir en haleine pendant très longtemps.



EDITEUR ..... Go!
GENRE ..... arcade
SON ..... bon
GRAPHISME ..... pas très coloré
ANIMATION ..... un peu lente
INTERET pan-pan-boum tchack
DUREE ..... assez courte
CONFIGURATION 520 couleur

***Etienne Mouratila***

## BERMUDA PROJECT

Les jeux d'aventure sont maintenant entrés dans les mœurs. Les premiers logiciels de ce type étaient uniquement textuels. Progressivement, suivant l'évolution des capacités graphiques des micro-ordinateurs, des mages sont venues égayer les textes. A présent, les dernières productions offrent des jeux où pratiquement tout le texte est remplacé par des animations réalistes. *Bermuda Project* reprend ce principe exploré auparavant par la fameuse série des *Kingquest*.

Après la disparition mystérieuse d'un avion de ligne dans le Triangle des Bermudes, Bill Benson, un journaliste aventurier, part enquêter sur les lieux. Hélas, alors que son avion survole le triangle de sinistre réputation, un éclair met le feu à l'un des moteurs de l'avion qui s'écrase sur une île inconnue. Le pilote est mort et l'avion brûle. Avec pour seules ressources, son intelligence et tout ce qu'il pourra trouver sur place, Bill devra réussir à rejoindre la civilisation.

### ATTENTION, SCORPION !

Tout d'abord, commencez par récupérer la radio dans l'épave de l'avion (ça peut servir). Après quelques errances, des traces énigmatiques vous conduisent rapidement près d'une jeep abandonnée. La clef du véhicule est sur le corps du conducteur à moitié décomposé, prenez garde à l'irascible scorpion qui s'y cache. Vous aurez encore affaire aux habitants, des indigènes plutôt belliqueux qui ont d'ailleurs fortifié par des murailles une partie du terrain. L'accès est verrouillé par des portes ornées de crânes humains assez peu rassurants quant à la suite des événements.

Examinons un peu le jeu en détail : vous dirigez à l'écran un petit personnage sur une vue en perspective. Il peut se déplacer dans tous les sens et interagir avec le décor grâce aux options d'un menu géré à la souris. Les commandes autorisées sont assez restreintes : seize actions dont examiner, obtenir, employer, etc. Il n'y a pas d'autre manière de saisir des ordres (en texte par exemple). Les contrôles indispensables à la sauvegarde d'une partie sont néanmoins présents. Un texte descriptif présenté dans une fenêtre souligne le résultat de vos actions.

Le paysage (et c'est une excellente idée) défile à mesure de vos déplacements grâce à un scrolling multidirectionnel. En général, les décors ne sont pas très denses (quelques arbres, cactus, ou pierres), mais l'effet de perspective est correct. Vous pourrez passer devant ou derrière un obstacle par exemple. Les différents terrains sont ponctués par des changements de couleur du fond, on passe du vert à l'ocre pour passer de la jungle au désert. Les bruitages sont, eux, distribués avec grande parcimonie (bruit de la mer).

Dans l'ensemble, nous avons là un petit jeu d'aventure abordable même par les débutants. Hélas, ce qui fait sa simplicité (peu de commandes) limite également son intérêt. Les graphismes et l'animation sont supportables, les bruitages succincts. Notice et jeu sont pour une fois traduits en français. Bel effort ! Dommage que le style soit tellement approximatif. Un produit supportable mais sans trait de génie.

**A.L.**

EDITEUR ..... Mirrorsoft
GENRE .... aventure graphique
GRAPHISME ..... moyen
SON : ..... dans la présentation
INTERET ..... pas mal
JOUABILITE ..... assez facile
DUREE ..... des mois
CONFIGURATION 520 couleur
PRIX : ..... 200 F
**Je n'achète qu'en cas d'urgence**

## PLATOON

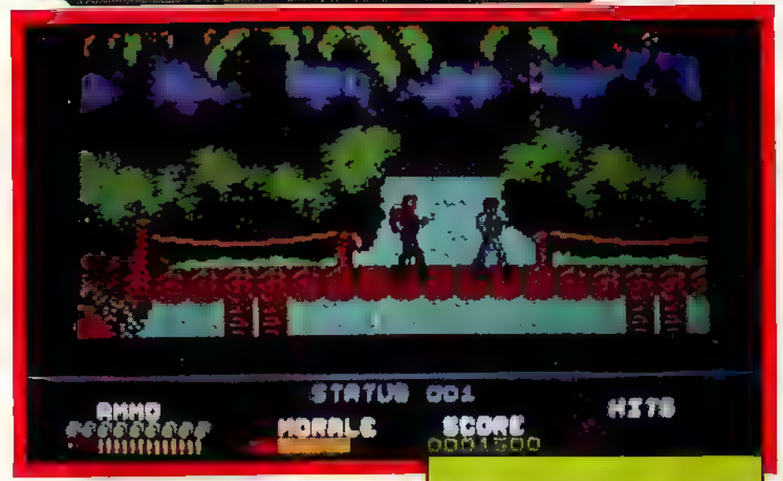
Tiré du film événement de l'été dernier, *Platoon* arrive enfin sur ST. Ce logiciel reprend trait pour trait la trame du film, traitée toutefois de manière beaucoup moins psychologique.

Vous êtes une jeune recrue dans une section de cinq soldats, projetée en plein territoire ennemi. Encore peu préparé à la vraie guerre, vous vous apercevez rapidement qu'il vous faut non seulement survivre aux épreuves physiques, déjà très dures à supporter, mais aussi rester sain d'esprit au milieu de toutes les horreurs de la guerre.

Ce dernier aspect du film est beaucoup moins présent dans le logiciel, et c'est surtout le côté physique qui est mis en avant. Ainsi, le jeu se résume pour ainsi dire à se balader dans la jungle, en fonguant tous les "viet congs" (peuchère !) que vous croiserez. Le jeu est divisé en six "sections", chacune comportant un objectif particulier.

Ainsi, les première et deuxième vous mettent au défi de conduire votre petit groupe au cœur de la jungle vietnamienne, et finalement au village où vous pourrez vous reposer et vous ravitailler aussi bien en nourriture qu'en équipements divers. La troisième vous force à traverser un tunnel sombre, décor parfait pour une multitude d'attaques surprises. Dans chacune de ces sections, des objets sont à trouver qui vous aideront dans votre progression : explosifs, torche, carte, etc.

Au fur et à mesure du jeu, le moral de vos soldats, représenté par une jauge en bas de l'écran, s'amenuise ; s'il atteint zéro avant la fin de la section, le soldat concerné devient fou, et le groupe l'abandonne sur place, continuant à quatre, puis trois, puis deux, et enfin un seul qui, en mourant lui aussi, mettra fin à la partie.




Hormis la présentation du jeu, copiée sur celle du film, rien dans *Platoon* n'est vraiment attirant : trop difficile, quelque peu bâclé au niveau des graphismes. Heureusement, l'excellente musique de David Whittaker est un argument de poids en faveur d'Ocean, qui ne signe pas là sa meilleure réalisation sur ST.

**S. S.**

EDITEUR : ..... Ocean
GENRE : ..... arcade/aventure
GRAPHISME ..... moche
SON : ..... génial
INTERET : ..... moyen
DUREE : .... pas très longtemps
CONFIGURATION : 520 couleur
**Je n'achète pas. Je n'avais déjà pas aimé le film, alors le soft, hein...**

Avec LE PETIT LECTEUR,
je lis ce que j'écris,
j'écris ce que je lis.

**Avec cette méthode de lecture complète, l'enfant devient l'artisan de son apprentissage.**

Conçu pour les 5-8 ans, LE PETIT LECTEUR est une véritable "méthode" de lecture qui prend en charge l'aspect technique de l'acte de lire, la phase tactique de l'assemblage et les étonnements de la recherche du sens. A la fois imagier, dictionnaire, tuteur, imprimeur, boîte à jeux, ce logiciel fait de l'enfant l'artisan de ses activités d'apprentissage tout en maintenant le cap fixé sur des objectifs de "savoir-faire". Il s'attache à servir les "droits de l'enfant" que sont les droits de jouer et de rêver, ouvrant ainsi la voie qui conduit à l'éclosion de la lecture.

Logiciel disponible sur TO8, TO8D, TO9+ ; Amstrad CPC 6128 ; PC et compatibles ; et Atari ST.

CARRAZ
EDITIONS
46, rue Montgolfier 69006 LYON Tél. 78.94.10.13

# EN HAUT AVEC LES MEILLEURS...

**Dans la lignée de *Jet* sur IBM, mais surtout du fameux *FS II*, voici *Jet* de Sublogic, simulateur de vol et de combat aérien pour Atari ST. S'il s'inspire beaucoup du *FS II*, les améliorations au point de vue simulation de combat sont appréciables, mais au détriment de nombreuses options, disparues ici. Mais avant de critiquer, décollons pour un tour d'horizon.**

Une fois le programme installé, un menu propose le vol en F16 ou F18 avec pour chacun plusieurs options — quatre pour le F16 et trois pour le F18. Le F16 est un chasseur basé au sol alors que le F18 est embarqué à bord de porte-avions

C'est le F16 Falcon, avion rapide et maniable, capable de se mesurer aux Mig 21 et 23 soviétiques que je choisis pour ma première sortie

Des quatre options — combat aérien (*dogfight*), tir sur cibles au sol (*target strike*), vol libre (*free flight*), attaque combinée (*combined attack*) —, la première est sélectionnée. Après le choix du niveau de difficulté et de l'armement optionnel du chasseur (missiles AIM 7, AIM-9, AGM-65, bombes MK-82) le tableau de bord apparaît à l'écran.

## LE TABLEAU DE BORD

Différents voyants et compteurs sont disposés sur un cadre entourant la vue du paysage. Sont indiqués : le niveau de fuel, les gaz, la vitesse, l'altitude, le compas, le poids de l'appareil. Deux autres instruments : le DME et l'ADF servent respectivement à connaître la direction et la distance à partir de la base de départ. Un simple clic sur une horloge digitale "temps réel" avec la souris suffit pour choisir l'heure du vol, ainsi que le jour ou la nuit. Pour l'altimètre, les gaz et le compas, une petite fenêtre laisse défiler les chiffres comme s'ils étaient disposés sur une roue. La vitesse n'est donnée qu'approximativement, par cran de 200 km/h !

En haut est placée une série de petits voyants, chacun avertant le pilote sur les dangers à venir : train d'atterrissage sorti alors que vous volez à Mach 1 (ralentissement conséquent), accélération trop grande influant sur la circulation du sang à la tête (le fameux voile noir) et provoquant perte de connaissance et du contrôle de l'appareil pendant quelques secondes (les "G" sont indiqués par un petit compteur en bas, négatifs ou positifs), une altitude trop basse (moins de 1 000 pieds) sans avoir le train sorti, le manque de fuel, ainsi que deux autres témoins utilisés en combat. A chaque fois le clignotement est appuyé par un bip intermittent extrêmement stressant, surtout lorsque l'on n'en connaît pas encore la signification.

**Vue de la tour de contrôle.**

D'une main il faut alors prendre le manuel, pas à la bonne page bien sûr, et de l'autre essayer de faire quelque chose avec les commandes, alors que l'avion fonce vers le sol à Mach 1, sans train sorti et sans fuel non plus ...

## LE PILOTAGE

Les commandes sont nombreuses et toutes au clavier. Il m'a fallu quelques éjections en catastrophe pour les connaître toutes. Le vol de l'avion (direction et vitesse) est commandé soit à partir du pavé numérique, soit à partir d'une souris, ou d'un joystick. Je recommande vivement la seconde option, plus maniable et sensible.

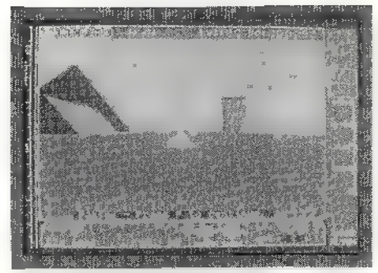
A gauche du clavier, un groupe de six touches commande les différentes vues : du cockpit, de la tour de contrôle, à côté ou derrière le chasseur, en mode "spot", et enfin à partir de l'un des missiles en vol. Il n'est pas possible, comme dans *FS II* de régler la position et la distance de l'avion hypothétique qui vous suit par l'option "SPOT" (ZOOM compense un peu cette lacune), c'est dommage, mais en combat il est préférable de regarder devant soi, plutôt que de se faire descendre alors que l'on s'admire lors de merveilleuses figures aériennes.

Un deuxième groupe de six touches sert à contrôler la direction de la vue à partir du cockpit. Grâce à deux touches de fonction, le zoom agrandira ou rapetissera à volonté l'image dans tous ses modes (Vue spot, Vue tour, vue de derrière, etc.). Plusieurs vues sont superposables à la vue principale. Ce système est d'ailleurs très ressemblant à celui du *FS II*. Il permet d'avoir sous les yeux quatre fenêtres, par exemple : une vue au travers du cockpit, une vue externe de l'avion, un radar et une carte aérienne pour se situer. C'est bien fait et pratique. La taille de chaque fenêtre (à part le radar) est modifiable à volonté et déplaçable sur toute la surface de l'écran.

A gauche du pavé numérique, un dernier groupe de touches contrôle le train d'atterrissage, le viseur et l'horizon artificiel de type HUD (*head up display*) projeté directement sur la vue du cockpit.

## LE VOL

Si l'impression de vitesse est bien rendue, le défilement des images — et donc l'animation — est assez saccadé. Il est d'ailleurs étonnant de constater que *FS II* est beaucoup plus fluide sur ce point. Apparemment, la vitesse d'affichage de *Jet* a été obtenue, au moins en partie, au prix de la réduction du nombre d'images affichées. Les sauts plus importants entre deux positions d'image produisent alors cet effet désagréable. En revanche, le relief est tout à fait saisissant, grâce à un graphisme plein, simple mais efficace (Nadir : les graphismes sont un peu plus colorés que sur *FS II*).



**Vue du cockpit avant décollage.**

Pour ce qui est des commandes de l'appareil, elles sont inutilisables au clavier car trop grossières, idem pour le joystick. Je conseille donc d'employer la souris, très sensible, elle rend le vol, et l'exécution des manœuvres beaucoup plus facile. La vitesse de l'avion rend réalisables toutes les acrobaties imaginables et si une chose est magnifique, c'est bien de passer en vue "spot" tout en faisant des acrobaties, la vue changeant constamment de côté, c'est génial.

## LES ABSENTS

Malheureusement pour nous, *Jet* a sacrifié plusieurs domaines au combat : on ne peut influer ni sur la météo, ni la couverture nuageuse, le tout étant inexistant. Seule l'alternance du jour et de la nuit est disponible. De même, la simulation de pannes existant dans *FS II* aurait pu être gardée pour le combat, au lieu d'avoir des effets tout ou rien après chaque coup au but. Le vol aux instruments n'est pas possible, et les balises radio sont radiées des aéroports.

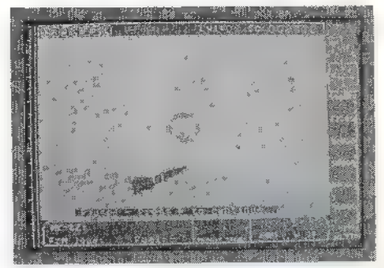
Mais il faut comprendre que *Jet* n'a pas été conçu simulateur de vol, mais simulateur de combat, et à, c'est le meilleur.

## LE COMBAT

Le combat a été conçu comme un jeu : on dispose de quatre avions au départ, et des points sont donnés pour chaque cible abattue en fonction de son importance. Plus le score devient important, plus la difficulté des sorties est grande. Pour bénéficier des avions supplémentaires restés à la base, il faut s'éjecter à temps en cas de coup dur. Le pilote regagne alors tranquillement le sol grâce à son parachute, il est prêt à repartir de plus belle ! Des médailles telles la "Purple heart" ou la "Silver star" sont attribuées après chaque mission réussie ou en cas de blessure de guerre.

Au début de chaque mission, on sélectionne l'armement : missiles air-air ou air-sol, bombes, canons (disponibles d'office avec 500 obus) en fonction de sa portée, du type de cibles, de la précision de l'arme tout en sachant qu'une charge excessive diminue les performances de l'appareil.

- Pour le **combat sur cibles**, le but est de détruire des bases de missiles sol-air SAM, des centraies et divers types de bâtiments tout en volant au ras du sol, pour éviter d'être détecté. C'est le moins difficile, mais le moins intéressant aussi.
- En revanche, le **combat aérien** est captivant au possible. Il faut essayer de garder le plus longtemps possible le (ou plus souvent les) Mig dans le collimateur pour que la visée du missile se verrouille dessus



**Mig en vue...**

et rende possible sa destruction une fois qu'il est parti. Deuxième difficulté, un missile parti n'est pas un missile gagnant, et toutes les ruses sont permises pour les éviter, aussi bien de votre côté que de celui des ennemis : accélérations brusques, virages serrés, décélérations aux aérofreins et vol entre les cornes sont au tableau des astuces employées. Un voyant et un bip signalent les cibles potentielles à portée de vos armes, ainsi que la présence d'un missile dans le ciel, ou le verrouillage de celui-ci sur votre avion.

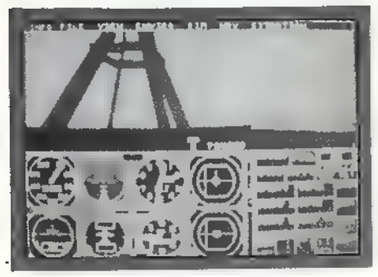
La visée est rendue possible grâce à un collimateur circulaire au centre de l'écran. Il change de couleur suivant la distance de la cible et indique si elle est à portée de vos missiles. Une fois le missile verrouillé, la cible change également

de couleur, il ne reste plus qu'à tirer et à prier très fort. Le ravitaillement en munitions et fuel s'effectue tout simplement en rejoignant votre base de départ. Le F16 part d'un aérodrome militaire alors que le F18 part du porte-avions *Nimitz*, ce qui rend les catapultages et les appontages nettement plus hasardeux. Dans ce cas, les cibles au sol sont de superbes croiseurs soviétiques (jeu américain oblige !) se défendant avec des missiles.

● Le troisième type de mission proposée pour le F16 est **l'attaque combinée** (combat aériens et attaque au sol) qui, grâce à un terrain très varié, rend les combats vraiment exaltants au dessus des ponts, dans les collines, ou au ras des vagues.

## VOLER A DEUX, C'EST BEAUCOUP MIEUX

Le jeu à deux personnes en simultané est également prévu, à la condition de disposer de deux ST reliés par câble ou modem (et deux logiciels *Jet* bien entendu). Vous combattrez alors contre le pilote de votre



**Atterrissage au Champ-de-Mars.**

choix qui disposera du même avion (un F16 !) et d'un armement sélectionné au départ. Ce mode autorise les mêmes options que dans *FS II*, y compris l'envoi de messages entre pilotes. Les vitesses de transmission couvrent une plage très large de 300 à 57 600 bauds.

L'aspect multijoueur est certainement l'un des plus impressionnants de ce logiciel, d'autant plus (et c'est un secret) qu'il serait possible de jouer relié à un Amiga équipé, bien évidemment, de la version Amiga de Jet. Vous imaginez d'ici les règlements de compte... Parlons de la documentation, elle est en anglais et d'un haut niveau de qualité (comme à l'accoutumée chez Sublogic) avec force dessins, schémas explicatifs et cartes de l'environnement.

En conclusion, cette simulation de combats aériens est l'une des meilleures du marché, et pour l'instant la meilleure sur ST, avec tout ce qu'il faut pour se laisser prendre au jeu. Seules critique : l'animation gagnerait en qualité en perdant l'effet saccadée qu'elle procure, et ce programme étant conçu pour un clavier QWERTY présente donc un léger handicap dans la phase d'apprentissage.

Le logiciel fonctionne en couleur ou en monochrome, une souris est conseillée, ainsi qu'un Atari ST (et un parachute !). Dernière bonne nouvelle, *Jet* est compatible avec toutes les disquettes scénarios sorties pour *FS II*.

## SCOOP ! LE BARON NOIR S'ENTRAINE SUR *FS II*

Après les événements qui ont récemment défrayé la chronique (vous savez bien... les traversées nocturnes de Paris par la voie des airs), *FS II* se retrouve subitement catapulté sous les feux de l'actualité. Figurez-vous que grâce à la sortie de la disquette scénario *"Western European Tour"*, il est maintenant possible de survoler sans encombres la ville lumière sans risquer de se faire coincer en plein vol prohibé par la maréchaussée héliportée, ou d'être repérer par les guetteurs embusqués armés de leurs terribles jumelles à infra-rouge.

*First magazine*, grâce à des informateurs secrets, vous révèle même un scoop : les tentatives du "Baron noir" ont d'abord été préparées sur ST à l'aide d'un certain logiciel SUB. versif ! Plus fort encore, grâce à la sortie du nouveau logiciel *Jet*, un "happening" avec bang supersonique sous l'Arc de Triomphe, est prévu pour bientôt.

Donc, après une longue enquête, pour localiser la retraite secrète du Baron volant, nos photographes ont réussi, au péril de leur vie, à prendre en photo les manœuvres les plus audacieuses (en plus d'être formellement prohibées). Avec un culot incroyable, ce pilote hors-pair a même osé (l'infâme !) se poser sur le Champ de Mars, devant la tour Eiffel. Bon... revenons à ces fameuses disquettes scénario.

## DISQUETTES SCENARIO, KEZAKO ?

Que sont donc ces disquettes scénario dont nous vous rebattons les oreilles dans cet article ? Il s'agit en fait d'extensions du jeu *FS II* reproduisant fidèlement certaines parties du globe terrestre. Le but est, bien sûr, d'offrir à vos avions de nouveaux espaces d'évolution ainsi que toute l'information nécessaire à la navigation, aussi bien à vue, qu'aux instruments (VOR...). Pas d'inquiétude, les cartes détaillées et fiches de renseignements techniques sont de toute façon livrées de documents authentiques en provenance de la NOAA (*National Oceanic and Atmospheric Administration*).

Pour l'instant, notre bonne vieille terre comporte encore beaucoup de zones d'ombre dans sa représentation informatisée. La tentative de vol circumterrestre avec *FS II* (ou *Jet*) n'est pas encore pour aujourd'hui, mais demain qui sait... Voici une liste des scénarios existants, mais pas forcément tous disponibles en France : l'Amérique du Nord est entièrement cartographiée en douze disquettes. Un scénario couvre également le Japon (de Tokio à Osaka), enfin une série de cartes sur l'Europe sera progressivement créée, elle n'est composée actuellement que de la disquette "Angleterre, France, Allemagne" mentionnée dans cet article. D'Afrique, Amérique du Sud et autres continents, point pour l'instant.

## ET DEDANS, SAVEZ-VOUS QUOI QU'Y A ?

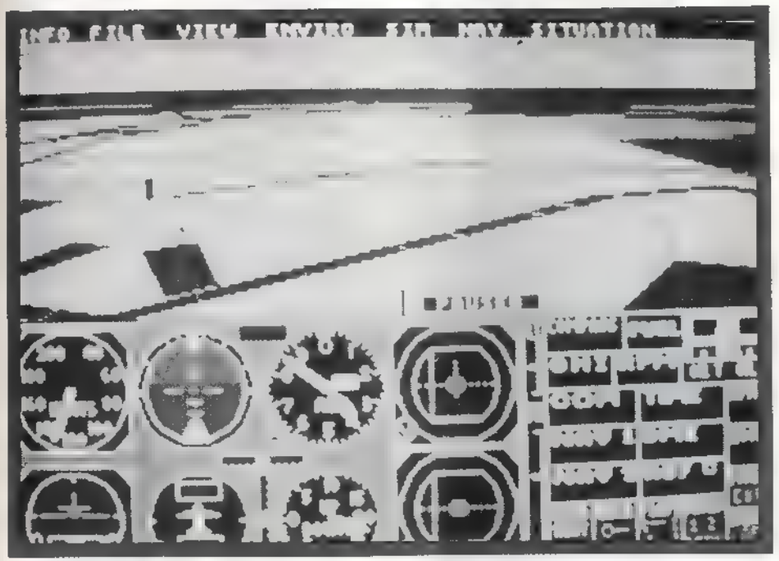
En plus de la disquette, il y a bien sûr de la documentation (*in english, of course*). Cette documentation papier se présente sous forme de pages perforées (because le classeur de rangement Sublogic) et de cartes (non perforées) grand format des régions survolables. D'autres données importantes sont présentes : les fréquences à utiliser pour





chaque aéroport, la configuration des pistes, les coordonnées des divers aérodromes (longitude, latitude et altitude), ainsi que celles des principaux monuments remarquables de quelques grandes villes (stylisés mais parfaitement reconnaissables).

Un disque scénario, c'est en moyenne 100 aéroports différents et également plus de 100 aides à la navigation radio, plus un paquet de monuments, sites et reliefs montagneux en tout genre. Pour vous mettre l'eau à la bouche, voici quelques uns des monuments et



**Paris vu d'avion.**

curiosités de la disquette Europe. A Paris sont représentés l'Arc de Triomphe, la tour Eiffel, le Sacré Cœur, l'obélisque de la place de la Concorde, Notre-Dame et quelques autres. A Strasbourg, on peut voir le parc de l'Orangerie, le jardin botanique, le Rhin et ses canaux. En Allemagne, à Frankfort, le menu comprend la tour Fernme deturm, la cathédrale, l'opéra, le Palmengarten... En Angleterre, à Londres, le survol de Tower Bridge, Buckingham palace, St Paul's cathedral sont recommandés.

## ATTERRISSAGE AU KREMLIN

Donc, l'extension Europe couvre globalement le nord de L'Angleterre, et le nord-ouest de la France, l'Allemagne de l'Ouest et la Russie. La Russie ? oui, justement, notez qu'un concours (valable seulement aux Etats fondé sur cette disquette européenne consiste à reconstituer le vol d'un certain petit avion de tourisme qui s'était posé sur la place Rouge (Ndlr : un certain Mathias Rust...). Réussirez- vous à trouver cette place moscovite en partant d'Helsinki avec un seul plein, sachant que le ciel vous réserve des surprises ? C'est bien là un défi d'actualité (plus fort que le "Baron noir" !).

## L'AMÉRIQUE VUE DU CIEL

Pour l'instant, les américanophiles volants sont réduits en France à l'utilisation de deux suppléments, les scénarios *1* et 11.

Le premier couvre les états de Pennsylvanie, Virginie, Caroline du Nord et du Sud, Géorgie, Floride (avec en prime les Bahamas). Quelques villes répertoriées : Philadelphie, Washington, Charlotte, Miami et Jacksonville. Au titre des curiosités, citons Cap Kennedy en Floride où l'on peut admirer la navette sur son pad de tir, le Capitole, le Pentagone et la Maison-Blanche à Washington.

Le scénario 11 quant à lui représente les états proches du Canada : l'Ohio, l'Ontario, et l'Indiana. Quelques-unes des villes présentes sont : Detroit, Buffalo, Rochester. Comme curiosités marquantes citons les chutes du Niagara mais également les grands lacs Huron, Erié et Ontario, tout aussi superbes vus du ciel.

## FLYING FOR EVER

Je pense que vous êtes tous à présent à peu près convaincus de l'intérêt des scénarios pour *FS II* et *JET*. Pour finir, un détail amusant, assez représentatif de l'état d'esprit des concepteurs : si vous connaissez des détails importants (monuments prestigieux, aéroports, radio balises...) non inclus dans vos scénarios favoris, vous pourrez aider à l'amélioration de ces scénarios. Envoyez à Sublogic, longitude, latitude, dimensions de l'objet ainsi que des documents aériens et peut-être que la prochaine version de disquette scénario...

A tous ceux qui prennent leur "pied" en vol, (manœuvre périlleuse) je recommande donc chaudement l'acquisition de ces disquettes scénarios. Les autres, eh bien commencez plutôt par tâter de la vers on de base, vous m'en direz des nouvelles ! Quelques vœux pour l'avenir : encore plus de couleur dans les décors, toujours plus de détails, et vivement d'autres disquettes Europe !

***R. V. aux manettes et A. L. aux gaz***

| | |
|---|---|
| EDITEUR | Sublogic |
| IMPORTATEUR | Ubi Soft |
| Flight Simulator I couleur | 399 F |
| Flight Simulator I couleur + monochrome | 454 F |
| Jet couleur + monochrome | 399 F |
| **Scénarios disponibles** | |
| Amérique n°11 (Lac Huron, Detroit, ) | 199 F |
| Amérique n°7 (Washington, Miami, ) | 199 F |
| Japon (Tokio, Osaka, ) | 199 F |
| Europe (Londres, Paris, ) | 209 F |

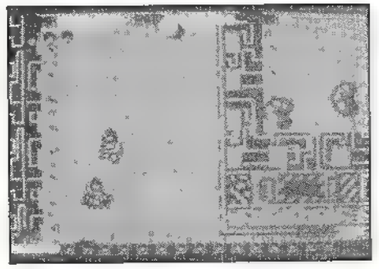
## ALIEN SYNDROME

A l'origine développé par Sega pour les salles d'arcades, *Alien Syndrome* détonne totalement dans la gamme du constructeur/éditeur japonais. Alors qu'il nous avait habitués à des simulations (*OutRun*) souvent mêlées à de l'arcade (*Space Harrier, After Burner II*, et plus récemment le superbe *Galaxy Force*), *Alien Syndrome* est certes un jeu d'arcade, mais "plat", à niveaux et à scrolling multidirectionnel.

Dans un laboratoire que l'on croyait secret, c'est la catastrophe : un accident génétique est survenu, causant des mutations horribles chez les savants. Les quelques rares épargnés sont aussitôt capturés par les mutants, et mis "au frais", en attendant d'être dégustés.

### LES MUTANTS SONT CANNIBALES

Pour les sauver, une seule solution : envoyer Ricky et Mary, deux vétérans de la section spéciale "Aliens Exterminator". D'autre part, l'activation d'une bombe à retardement permettra d'enrayer la contamination..



Vous avez donc deux minutes par niveau pour délivrer tous les savants. Pour ce faire, il suffit de les rechercher dans le laboratoire. Une fois trouvés, ils sont libres. Ce n'est bien sûr pas si simple, les mutants défendant chèrement leur biftek. Heureusement, vous pouvez profiter des installations du laboratoire pour trouver de nouvelles armes (lance flammes, grenades, pistolet laser...) et d'un petit robot qui suivra tous vos mouvements et tirera en sens opposé de vous.

Chaque niveau est divisé en deux parties : recherche des savants à délivrer, et duel avec le "gros mutant du coin". Le tout dans un délai de deux minutes, autant dire qu'il ne faut pas trop prendre le temps de flâner en chemin.

Graphiquement parlant, rien à redire. *Alien Syndrome* est non seulement très fidèle à la version originale, mais il est aussi très beau, et tout particulièrement les mutants. L'animation par contre, pèche par beaucoup de côtés. Non pas qu'elle soit lente, bien au contraire : la gestion de collisions des sprites est assez nulle, tantôt on meurt alors qu'on est à vingt kilomètres du mutant le plus proche, tantôt on lui marche carrément dessus. Idem en ce qui concerne les tirs : un coup sur trois, alors qu'à l'écran on a fait mouche, l'ennemi est encore vivant... et se rue sur le pauvre joueur. C'est très, très, mais alors là très, enrageant.

Un bon point tout particulier à la sonorisation, pour la majeure partie digitalisée. Avec une exception toutefois en ce qui concerne le cri d'agonie de Mary, qui est à peine audible.

Une dernière remarque en passant. *Alien Syndrome* se joue indifféremment à un ou deux joueurs simultanés (l'un est Ricky, l'autre Mary).

***Etienne Mouratila***

| | |
|---|---|
| EDITEUR | ACE |
| GENRE | arcade |
| SON | pas mal, les dégâts |
| GRAPHISME | ah, ces mutants |
| ANIMATION | à côté de la plaque |
| INTERET | si on veut |
| DUREE | moyenne, jusqu'à deux semaines |
| CONFIGURATION | 520 couleur |

## SKRULL

Skrull, comme son nom l'indique, est un jeu français, largement inspiré du très célèbre *Barbarian* de Psygnosis. Là aussi, le joueur conduit un personnage barbare typique des plaines du Caucase — sans trop se poser de questions quant à ses motivations. En fait, il suffit de jouer à "moi vois, moi tue", et on est parfaitement dans la peau du Rambo de service.

La course de l'homme est souple et bien rendue, et dans l'ensemble le graphisme n'a pas le côté bande dessinée de *Barbarian*. En revanche, l'utilisation des cônes pour les déplacements et le maniement des armes sont très proches, donc pas de dépaysement. Les décors et le fond d'écran sont complets, avec des thèmes différents pour chaque zone de jeu.

Les pièges sont nombreux et variés, avec des déclenchements parfois prévisibles, et des issues souvent fatales à courte (très courte) échéance. Toutefois l'éventail des morts est large, et le plaisir de reprendre le jeu à zéro toujours renouvelé.

En plus d'un graphisme plus fouillé — avec parfois quelques petits bogs —, on gère mieux la vie du futur musclé qui se balade à l'écran. Ça, c'est la concession à la tendance actuelle des jeux d'aventure qui se font appeler jeux de rôle. Rassurez-vous, vos petites cellules grises ne vont pas se surmener, car la concession est tout à fait minime, et se borne à un peu de nourriture/boisson. Ne cherchez pas dans la documentation du jeu, de toutes les façons elle est réduite au strict minimum, on ne vous y explique pas comment absorber quoi que ce soit... Evidemment, il ne faut sans doute pas tout manger les yeux fermés.

Un autre supplément, par rapport à *Barbarian*, c'est l'existence d'objets utilisables qui ne sont pas des armes, comme par exemple des clefs... Le mot "utilisable" est sans doute un peu fort, mais enfin, ces objets parsèment la "quête" et il est nécessaire de les collecter pour réussir à progresser. Cette progression n'est pas à proprement parler une partie de plaisir, outre les pièges, diverses bêbêtes refusent de vous laisser la priorité aux carrefours. Alors comme les scrupules sont bien les seuls à ne pas nous étouffer, frappons d'abord ne serait-ce que pour voir monter au ciel (?) l'âme bien noire de nos ennemis de passage. Certains poussent l'obligeance jusqu'à nous léguer à cette occasion des babioles qui peuvent servir.

Le vice de nos adversaires n'ayant pas de limite, quelques-uns, particulièrement lâches, vous attaque

ront dans le dos, même si vous êtes collé au bord de l'écran. Heureusement, il suffit de se battre, même le dos tourné pour éviter l'attaque, bon admettons...

En résumé, voici un jeu inspiré d'un classique très connu, qui bénéficie de quelques petits plus, sans pour autant se libérer de certains défauts de l'original, ce qui est dommage.

***Eric de Rousiers***

| | |
|---|---|
| EDITEUR | 16/32 Diffusion |
| GENRE | arcade/aventure |
| GRAPHISME | pas mal |
| SON | OK (dig tal sé) |
| INTERET | moyen |
| DUREE | quelques semaines |
| CONFIGURATION | 520 couleur |
| PRIX | environ 200 F |

## OVERLANDER

Année 2025. Suite à un conflit nucléaire, la Terre entière n'est plus qu'un immense désert vitrifié. Pour échapper aux radiations, les hommes se sont regroupés dans d'immenses cités souterraines, et y ont commencé une nouvelle vie, un nouvel âge d'or.

Le seul lien possible entre les différentes cités est l'ancien réseau routier à la surface, maintenant aux mains de gangs de loubards organisés. Les seuls courageux osant encore faire le voyage d'une cité à l'autre sont des aventuriers de légende, les Overlanders... A bord de leur voitures hyper-préparées, ils devront déjouer les pièges mortels de la route et tout cela pour de l'argent et un peu de gloire !

Ce logiciel puise de manière évidente ces sources dans la plus pure tradition Mad Maxienne ce qui, soit dit entre- nous, n'est pas fait pour nous déplaire.

Chacun des voyages que vous entreprendrez à un but : convoyer des marchandises. Vous aurez à chaque fois deux offres — l'une de la Fédération, seule organisation légale ayant survécu au cataclysme, l'autre des CrimeLords (en gros, la Mafia locale). Ces derniers offriront des primes plus conséquentes, mais vous feront transporter des marchandises illégales, voire dangereuses qui attireront convoitises et gros problèmes.

Il vous faudra ensuite équiper votre véhicule et donc acheter suffisamment de carburant, de pièces détachées et d'armes pour avoir une chance de terminer votre périple. Certains équipements sont en quantité limitée (roquettes, lance-flammes...), d'autres montés une fois pour toutes (batterie supplémentaire, disque de freins plus puissants, turbo-injection, blindage...). Et enfin, c'est le départ.

Le bas de l'écran représente votre tableau de bord, avec tous les instruments nécessaires : compteur digital de vitesse, jauge de carburant, indicateurs d'armements, etc... En haut, votre voiture, vue de derrière, et la route qui défile.

Tout au long de votre voyage, vous rencontrerez plusieurs types de brigands motorisés ou pas, tous décidés à s'emparer de votre cargaison :

— les "Crawlers", qui barricadent la route avec tout ce qu'ils trouvent (voitures retournées, barrières, pierres...),

— les "Gunshot Alleys", qui disposent des canons le long de la route,

— les "Roadhogs" qui, dans des voitures blindées, essayent de vous faire sortir de la route en vous poussant,

— les "Kamikazees", un gang de motards qui, comme son nom l'indique, a le vilain défaut de foncer sur tout ce qui bouge,

— et enfin, les "Offroaders" qui, au volant de camions 4x4 lourdement blindés, vous lancent des bombes au napalm à la figure.

Si vous réussissez la mission, l'argent encaissé vous permettra d'améliorer votre véhicule et de vous relancer dans un nouveau voyage plus difficile.

Dans le genre *RoadBlaster*, faut avouer qu'on ne fait pas mieux ; tout y est — rapidité, action, difficulté croissante et bien dosée, réflexes et nerfs d'acier recommandés. Mieux encore, les graphismes sont super-sympas, dans des teintes genre Malville (marron-rouge jaunâtre). La seule ombre au tableau est la gestion de collision des sprites, pas toujours très précise. Dernier point quand même : la présentation est tout bonnement superbe, bien que n'ayant que peu de rapport avec le jeu (un ciel étoilé, pensez...)

***S. S***

| | |
|---|---|
| EDITEUR | Elite Systems |
| GENRE | arcade |
| GRAPHISME | bien |
| SON | correct |
| INTERET | assez |
| JOUABILITE | pour tous |
| DUREE | plusieurs semaines |
| CONFIG | 520 couleur + joys-tick |
| PRIX | environ 200 F |

**Dans l'ensemble c'est pas mal, j'achète.**

## CORRUPTION

Adepte convaincu des jeux d'aventure et jeux de rôle, c'est avec enthousiasme que j'ouvrais la boîte de *Corruption*, "French version", comme l'annonçait le mode d'emploi !
Après quelques secondes, je me retrouvais donc devant un bureau (vieux et inconfortable) pour prendre mon nouveau poste. Je m'attendais à de l'action dans la minute qui suivait, ou au moins dans le quart d'heure...la demi- heure .. je craque... Seconde tentative, mais cette fois je prends la direction des opérations et vais essayer d'aller voir ailleurs ce qui se passe. Rien dans la maison, je prends donc ma magnifique Porsche pour

aller faire un tour... Qui peut bien imaginer qu'il m'a fallu trente-cinq minutes pour mettre en route la voiture en sachant qu'il fallait, dans l'ordre, "open the Porsche's door with the key, put the key into the ignition and turn it", et quand je rentrais : "drive", l'ordinateur me répondait : "nowhere" ! Pas encore découragé, je décidais de prendre mes pieds, pour sortir. Je jetais l'éponge après quatre tentatives, toutes se finissant à l'hôpital où un gentil docteur vous achève gentiment avec une gentille seringue. Ne traversez jamais au vert dans *Corruption*.

Ce jeu demande un bon niveau d'anglais, un dictionnaire, un bon paquet de paranoïa pour affronter tous les psychopathes roulant dehors et éviter les gentils docteurs de l'hôpital (très gentils d'ailleurs). Tout ce que l'on peut dire du logiciel c'est que, contrairement aux scrolls, il n'est pas vraiment attachant (...), et qu'il faut prendre son temps afin d'énumérer lentement et dans l'ordre tous les mouvements d'une action prévue à l'avance et que vous saurez décrire dans un parfait anglais (c'est pas la version française ?) afin de ne pas bousculer la machine (voyelle, consonne, voyelle ...).
Finalement je préfère un bon jeu d'arcade où l'on peut pulvériser des milliers de monstres bavants et dégoulinants sans réfléchir surtout et sans connaître l'orthographe des noms de tous les mutants de la huitième galaxie.

### RÉSERVÉ AUX INITIÉS

Maintenant, si j'enlève la couche de mauvaise foi, qui m'a submergé jusqu'à présent, je dirais que ce jeu n'est pas à conseiller au débutant. Outre un bon niveau en anglais, il requiert une certaine habitude des jeux d'aventure de ce type, et il faut savoir placer le bon mot au bon moment, aller de l'avant, enquêter et fouiner pour découvrir la solution ou les ennuis.
Le programme en lui-même est très bien conçu, et s'inscrit dans la lignée des autres jeux d'aventure de Magnetic Scrolls, comme *The Guild of Thieves* ou *The Pawn*. On y retrouve la même mécanique de jeu ainsi que les mêmes options, mais avec quelques améliorations. On accède à ces différentes options par la souris en cliquant un des quatres parchemins situés sous le graphisme (lui-même pouvant se baisser comme un store à partir du haut de l'écran). Les parchemins se déplient alors, laissant apparaître les différentes commandes sauvegarde, reprise du jeu au début, traitements graphiques... L'option "function", très pratique, permet de définir une touche de fonction dans le cas où une commande doit être utilisée fréquemment.
Du point de vue graphisme, c'est magnifique. La présentation est très soignée, et il faut noter une totale compatibilité avec les écrans couleur ou monochrome, avec dans ce dernier cas, plusieurs possibilités de réglage du contraste, du relief...
La saisie du texte s'effectue à l'aide d'un éditeur de texte classique mais complet (insertion, suppression, déplacement dans les phrases, effacements de mots, rappel dernière commande saisie, etc.) sur lequel viennent se superposer les images.
Deux tailles de caractères sont accessibles, et les descriptions des pièces peuvent être données selon trois modes, du plus abrégé au plus long. Une imprimante est utilisable, cela évite de prendre des kilomètres de notes.
Un dernier mot sur la boîte qui contient, outre quelques indices (cassette, jeton, notes), une notice constituée de feuilles volantes dont seule une partie est numérotée (???), bien peu pratique. Cette même notice contient des indices accessibles lorsque vous êtes en panne.
Bonne chance quand même ! ***H. B.***

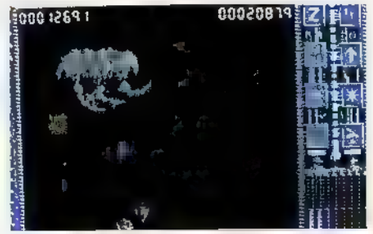
EDITEUR ..... Rainbird
GENRE : .... aventure en anglais
GRAPHISME ..... beau
SON ..... non
INTERET ..... oui
JOUABILITE aventuriers confirmés
DUREE ..... des mois
CONFIGURATION ..... 520 couleur ou monochrome
PRIX ..... 249 F
**J'achète, à condition d'être un mordu, sinon pas !**





## BETTER DEAD THAN ALIEN

Un titre un peu à rallonge pour un jeu qui ne fera pas parler de lui très longtemps. Adapté d'une bande dessinée américaine, *Brad Zoom* (un truc du genre Flash Gordon mais version humour, plutôt noir), ce jeu est en fait un pot-pourri de classiques remis au goût du jour.
Les réjouissances se composent de séquences de tir sur envahisseurs genre *Space Invaders* (avec l'accélération en fin de tableau en moins), de tableaux de type *Astéroïds* où il faut détruire des météorites qui se baladent à l'écran, enfin de chasse au monstre géant : un horrible machin vous agresse toutes tentacules remuantes et il faut l'occire proprement.
Dans chaque vague d'extra terrestres, certains se mettent à clignoter en vert : une fois descendus, ils permettront d'obtenir un bonus à attraper comme dans *Arkanoïd* (points, énergie, ou arme supplémentaire).
On dispose de huit types d'armes depuis le doublement du vaisseau genre Galaga en passant par le super-missile jusqu'à la pastille qui



gèle provisoirement les envahisseurs à l'écran.
Avant chaque tableau s'affiche un code permettant d'accéder directement au niveau concerné à partir du menu.
Le son inclut quelques digitalisations sonores (rires, applaudissements). Il est prévu de jouer indifféremment à la souris, au joystick ou au clavier (touches redéfinissables). Enfin, le jeu à deux partenaires simultanés est possible. L'animation et les graphismes sont de bonne qualité.
Donc, c'est mignon, drôle (pas trop le jeu, mais surtout la démo quand le soft attend un joueur), et surtout super bien réalisé. Mais, hélas ! c'est le type même du jeu dont on se lasse assez rapidement.

***Septh***

EDITEUR ..... Elektra
GENRE ..... arcade
GRAPHISME ..... pas mal
SON ..... pas mal
INTERET ..... Hum
JOUABILITE ..... facile
DUREE .. quelques semaines
PRIX ..... environ 200 F

# Le shopping de 1ST

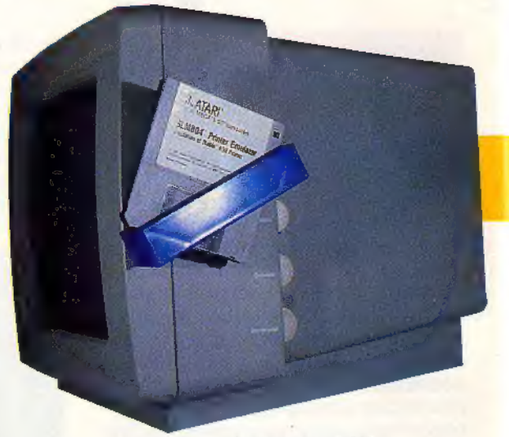
Chers lecteurs,

Afin de vous rendre un meilleur service, nous avons sélectionné pour vous quelques accessoires pratiques et originaux pour l'utilisation ou la protection de votre machine.

Chaque mois, nous vous proposerons une sélection de nos meilleures trouvailles.

Nous espérons que vous apprécierez cette initiative et que vous nous commanderez de nombreux articles.

Attention, nos quantités sont limitées, alors dépêchez-vous!



▲ ***PLONKERBOX***
Très utile pour stocker vos disquettes en cours d'utilisation.
**Réf. 3001, 30 F**

Exclusivité pour la France, sélectionné par la rédaction de 1ST

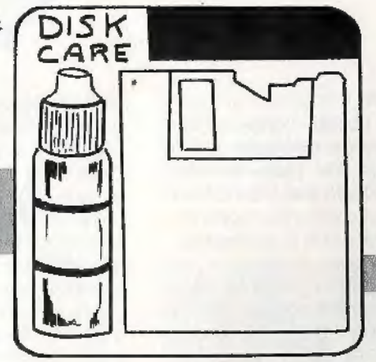
◀ ***STARQUAKE***
Jeu d'arcade.
Dirigez Blob, un être opéré biologiquement, à travers des cavernes souterraines pour restabiliser le cœur de la planète. Graphismes adroitement animés et sons réalistes pour
**Atari ST. Réf. 1006, 215 F.**

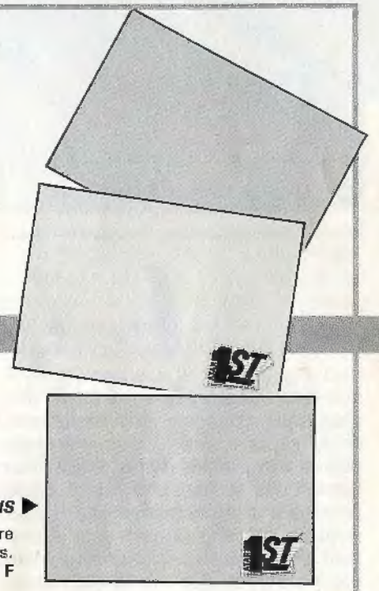
***SEAL N'TYPE*** ▶
Ce film transparent parfaitement adapté à votre clavier le préservera efficacement contre les liquides et les poussières. Permet la frappe en tout aisance.
**Réf. 2004, 125 F**

◀ ***HOUSSE CLAVIER***
Indispensable pour protéger votre clavier (ST 520 et 1040) existe en 2 versions.
**PVC OPAQUE. Réf. 4009, 60 F**
**PVC SIMILI CUIR BLANC. Réf. 4019, 80 F**

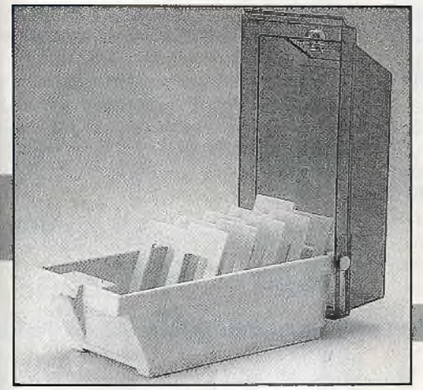
# Les accessoires indispensables à votre ordinateur

***KIT DE NETTOYAGE*** ▶
Efficace pour l'entretien de votre drive
**Réf. 5005. Prix spécial 75 F**



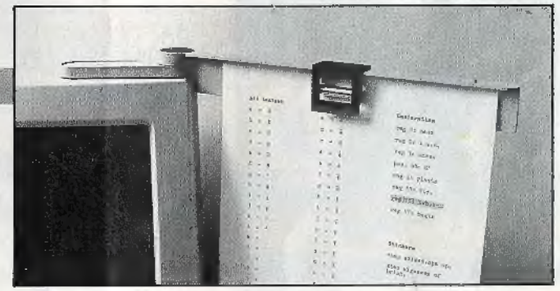




***TAPIS SOURIS*** ▶
pour protéger votre souris.
**Réf. 4010, 55 F**



***BOITIER DISQUETTES*** ▲
Pour stocker vos disquettes 3'' 1/2 avec fermeture à clés, 2 contenances au choix.
**40 disquettes. Réf. 5004, 80 F**
**80 disquettes. Réf. 5003, 95 F**

***COPY CLIP***
Cet accessoire ingénieux vous permettra, grâce à son bras mobile fixé par velcro à l'écran de votre ordinateur, de visualiser de face vos documents et ainsi d'en faciliter la frappe.
▼ **Réf. 3002, 75 F**



**BON DE COMMANDE**

**à retourner accompagné de votre règlement à :**
**NEO-MEDIA - Service VPC**
**5-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 SAINT-MANDÉ**

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Je possède un ordinateur de marque : .....
Type : ..... ☐ monochrome ☐ couleur
Je règle par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

**VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT**

**Je commande :**

| ARTICLE | REF. | QUANTITE | PRIX TOTAL |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| | | |
|---|---|---|
| Frais de port : 25 F jusqu'à 350 F d'achat<br>32 F au-dessus de 350 F | Frais de Port | |
| Tarif port au 1/07/88 France métropolitaine uniquement | TOTAL A REGLER | |

Tous nos envois sont effectués en recommandé.

1ST 13

## OPERATION JUPITER

Infogrames nous offre à nouveau un produit surprenant. A vrai dire, c'est avec un a priori des plus mauvais que je débute ce test. En effet, la jaquette et le livret de règles sont truffés de publicité pour l'armée de terre, sans pour autant rendre le logiciel moins cher. Souhaitons-nous vraiment, en l'achetant, y trouver la pub qui nous avait été épargnée jusque-là ? Et pour

qui nous prennent-ils dans l'armée de terre pour essayer de nous faire croire que réussir ce jeu, c'est être capable d'entrer dans le G.I.G.N...
D'ailleurs, on ne peut pas dire que ce sont des héros bien reluisants que l'on nous présente ici ; pas une once de diplomatie...
Passons au jeu : il faut bien le reconnaître, la présentation est impeccable : l'arrivée des terroristes dans l'ambassade est bien amenée et on avoue s'intéresser à ce qui se passe à l'écran. Puis, les flics arrivent enfin, les ambassades parisiennes sont, habituellement, mieux gardées !
On admire le graphisme bien fini avec des personnages aux mouvements naturels ; les bruitages collent bien, et une musique donne le ton façon angoisse bien que, hélas !, répétitive. On passe ensuite au choix du niveau de difficulté de la mission, dont je n'ai pas vraiment compris le mécanisme... Le choix effectué, vous pouvez aller boire un pot, en attendant la fin d'un chargement long, très long, si long...
Le jeu, par lui-même, est à la hauteur de la présentation, au moins pour les déplacements et certains plans fixes. On note, tout particulièrement, les mouvements des tireurs d'élite lors des roulés-boulés ou de la descente en rappel de l'équipe d'intervention le long des façades. Par contre, l'intérieur du bâtiment ne brille vraiment pas par le luxe ou les décors chargés ! Cela fait même un peu bâclé, style ambassade au rabais ! Cela dit le chargement est déjà suffisamment long comme ça...
On aurait pu espérer aussi que la partie réservée à la tactique et à l'organisation de l'opération soit un peu plus laissée à l'appréciation du joueur et non pas imposée par l'ordinateur. Pourtant le nombre d'hommes et leur position par rapport au bâtiment sont immuables, quel que soit le danger, nul ou élevé, que représentent les "affreux" (ceux d'en face bien sûr !).
C'est donc principalement le côté arcade qui prend le pas dans ce logiciel et du coup, le graphisme, fouillé et réaliste, handicape la rapidité de l'action ; ce handicap n'est toutefois pas trop grave, surtout comparé à la mauvaise volonté que met le ST à passer d'un personnage à un autre ou à présenter le plan d'ensemble de l'opération en cours. Un peu comme si le clavier n'était pas connecté en permanence, ce qui est très crispant puisque l'horloge, elle, continue sa course.

***Eric de Rousiers***

EDITEUR : ..... Infogrames
GENRE : ..... arcade
GRAPHISME : ..... bien
INTERET : ..... les goûts et les couleurs...
DUREE : ..... des semaines
CONFIGURATION : ..... 520 couleur
PRIX : ..... environ 200 F

## PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL

Les simulations de football sont assez rares sur ST, c'est en partie la faute des Américains chez qui le ballon rond — ou "soccer" comme ils l'appellent — est infiniment moins populaire que le baseball voire le football américain. Bien sûr, les principaux éditeurs de jeux sportifs sont aux Etats-Unis, ceci entraîne cela. Ce football nous vient donc d'Angleterre où Peter Beardsley's, membre de l'équipe de Liverpool, est l'une des stars du ballon rond local. Le logiciel est livré avec quelques gadgets (poster, badge) ainsi qu'une notice en anglais 100 %, hélas !
L'usage de joysticks est chaudement recommandé bien que le clavier soit utilisable. Vous pourrez vous mesurer soit à l'ordinateur soit à l'un de vos amis micromaniaques tout au long d'une coupe d'Europe de football. Pour gagner la coupe d'Europe, il faut d'abord se qualifier, puis battre des équipes de plus en plus fortes avant d'arriver à la finale.
Vous sélectionnez votre équipe parmi les nombreux pays européens (même l'Albanie est présente). Ceci fait, un autre menu permet de choisir la durée du match, de cinq à vingt minutes. Vous n'avez plus qu'à vous lancer. C'est la machine qui gère les autres rencontres de la coupe et, de temps en temps, elle affiche les résultats correspondants. Les matchs concernant votre équipe se jouent sur un terrain en perspective scrollant à droite et à gauche.
Vos joueurs courent sur tout le terrain dans huit directions possibles. Pour tirer dans le ballon, il faut appuyer sur le bouton feu, plus le bouton est tenu longtemps et plus la force du tir est grande. Lorsque vos buts sont menacés par une attaque proche, le contrôle manette est transféré sur le gardien de but qui se déplace en travers de la cage mais peut également se jeter en travers de la balle dans un effort désespéré pour l'intercepter.
En début de match et dans de nombreuses autres occasions, un arbitre apparaît à l'écran pour jouer du sifflet. Un reporter sportif commente à son micro (phone) les buts marqués par chaque équipe. A présent parlons d'un aspect extrêmement frustrant (pour moi, en tout cas) : le manque de sélection efficace du joueur actif. Je m'explique, Il y a en permanence quatre joueurs de chaque camp à l'écran. Sur ces huit joueurs, seuls deux personnages (un de chaque côté) sont actifs à la fois (ceux contrôlés au joystick). Les autres courent un peu dans tous les sens. Comme tout le monde le sait, l'intérêt d'un jeu d'équipe est de faire des combinaisons, par exemple une passe à l'avant droit, puis au centre et là, un

tir au but. Or ce genre de manipulations est impossible à effectuer car vous ne pouvez choisir le joueur actif (seul capable de marquer des buts, faire des passes, etc.).
La sélection de ce fameux joueur est effectuée par l'ordinateur de manière pas toujours très judicieuse. A chaque fois que cette opération a lieu, de précieuses secondes sont perdues à chercher sur le terrain l'homme de l'action. Le temps de le repérer, et le ballon est déjà loin. En fin de compte, ce système de gestion condamne aux actions individuelles si l'on veut avoir quelque chance de marquer des buts.
J'aime bien le scrolling multidirectionnel ainsi que les graphismes assez réussis. La musique bien que marrante au début devient irritante à la longue. Heureusement, il existe un mode bruitage plus silencieux (coup de sifflets digitalisés, etc.).
L'idée d'incorporer les matchs dans le cadre de la coupe d'Europe n'était pas mauvaise mais, hélas, la manière dont les matchs ont été concrétisés est plutôt décevante.

***A.L.***

EDITEUR : ..... Grandslam
GENRE : ..... simulation sportive
GRAPHISME : ..... pas mal
SON : ..... bof
INTERET : ..... un peu
JOUABILITE : ..... pas terrible
DUREE : ..... des semaines
CONFIGURATION : ..... 520 Couleur + Joystick
PRIX : ..... 200 F
**Je n'en veux pas, pourquoi ? Lisez l'article...**

## STREET FIGHTER

Amateurs de sports virils, karaté et compagnie, voici l'adaptation du jeu d'arcade *Street Fighter*. Après chargement du programme, la musique accompagnant la page de présentation ne quittera plus le haut-parleur de votre moniteur, pas de bruit, pas le moindre cri lorsque l'un des combattants se prend un coup. C'est dommage et cela devient même lassant à la longue.
Vous sélectionnez alors le jeu à un ou à deux. Si l'on joue à deux, le premier joueur incarne le rôle de Ryu, l'autre celui de Ken. Dans les deux cas, il faut choisir le premier pays où vous allez combattre. Vous pourrez ainsi choisir entre tous les pays déjà mentionnés sauf la Thaïlande qui vous est gardée en dessert pour le moment où vous aurez vaincu les huit autres combattants.
En cas de jeu à deux, seul le gagnant du combat continue et se bat alors uniquement contre l'ordinateur. L'autre n'ayant plus qu'à prendre tranquillement son café. Dans chaque pays vous affronterez deux adversaires. Chaque match se déroule, avec le même combattant, en deux rounds d'environ deux minutes trente, parfois plus selon l'occupation du microprocesseur. Si, à la fin du temps défini, aucun des individus n'est K.O., le gagnant sera celui qui aura conservé le plus d'énergie. Chaque participant a le droit de perdre un round par match.

### L'ART DU COMBAT DE RUE

Les mouvements de votre personnage sont au nombre de huit,, plus neuf possibilités de coups. Il est même possible de porter différents coups durant les sauts en modifiant la position du joystick. Les coups sont portés non pas à l'appui du bouton de tir mais à son relâchement.
Plus la pression est brève, plus le coup est rude. Cela ne nuit en rien à la facilité d'utilisation car on s'y habitue assez vite. Le jeu se révèle être un peu trop facile, les adversaires disposant d'attaques au sol étant assez rares. Les problèmes commencent seulement lorsque vous arrivez en Thaïlande et que vous combattez Sagat, un colosse borgne qui vous vide plus de la moitié de votre énergie d'un seul coup, et vous jette des boules de feu au visage, le type sympa quoi...
La qualité des graphismes est irréprochable, tant pour les personnages que pour les décors changeant avec le pays visité, même les nuages bougent. Le jeu dispose d'un scrolling horizontal du décor se déclenchant selon la position des combattants. L'animation est bonne, de plus les coups touchant l'adversaire sont représentés par des petits flashs de couleur différente selon que vous le portez ou le recevez. En conclusion, *Street Fighter* est un bon jeu de type karaté, cependant les pros du manche à balai le trouveront un peu trop facile.

***Chris.***

EDITEUR : ..... GO!
GENRE : ..... arcade
GRAPHISME : ..... très bien
SON : ..... moyen
INTERET : ..... baston
JOUABILITE : ..... pour tous
DUREE : ..... quelques jours
CONFIG : ..... 520 couleur
PRIX : ..... 200 F environ
**J'achète... pour les graphismes.**

# 2e FESTIVAL DE LA MICRO

OCTOBRE

VENDREDI 14

SAMEDI 15

DIMANCHE 16

## Le salon de l'informatique de loisirs

Votre ordinateur sait tout faire : jeu, musique, graphisme, texte, comptabilité, etc.
L'informatique de loisirs méritait bien son salon.
Après le succès du 1er Festival de la Micro ne manquez pas sa seconde édition.
Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération !)
Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer !

FESTIVAL DE LA MICRO

Espace Champerret. Métro Porte Champerret. Paris 17e

Organisation : NEO MEDIA 5-7, rue de l'Amiral Courbet 940 Saint-Mandé - tél. : 43.98.22.22 - télécopie : 43.28.72.12

# WINGS
MICRO - DISTRIBUTION

# La Page de L' ATARI

Présent au SICOB MICRO
au stand 1 JH 1007

## La serie des " PRINTWARES "

La serie des " PRINTWARES " permet pour 99 F chacun, de sortir toutes sortes d'impressions avec votre ATARI ST, comme par exemple des cartes de voeux, d'anniversaires, de calendriers, des banderolles et même des papiers à en-tête et permet de piloter plus de 200 types d' imprimantes différentes.

### DTP LITEST

NOUVELLE VERSION DE TIMEWORKS DESKTOP PUBLISHER: BRIDEE, AVEC FONCTIONS LIMITEES ,MAIS PERMETTANT UNE MISE EN PAGE PROFESIONNELLE, EXCELLENT POUR S'INITIER, CONTIENT 4 DISQUETTES INCLUANT UN STARTUP DE GEM;DTP LITE : LA PAO FACILE.

PRIX : ..... **499 F**

### Le lecteur CITIZEN double-face

vous donne accès au format 720 Ko
Temps d'accès 3 miilsec, Taille :
28,5 x 104 x 202 mm, Poids : 1Kg
Alimentation séparée : +5V DC,
800 MA, 220V AC, Poids : 400 gr.

PRIX..... **1299 F**

### QUANTUM PAINT

4096 Cõuleurs simultanées sur ST, Dessin + Animation; il récupère les formats DEGAS, NEOCHROME et autres... Version 2.04, Fonctionne sur écran 50 et 60 Hz.

PRIX..... **299 F**

### DISECTOR ST

Résidant en mémoire, il formatte en 840 Ko, il perment d' ajuster la vitesse du lecteur, de selectionner un RAMDISC + fonction BACKUP, SHOW-TIME, analyseur de secteur etc.

PRIX..... **270 F**

# SOFTLINE©

**Nouveau Département SOFTLINE**

EXTRAIT DE NOTRE LISTE :

| | Adherents | Non-adher. |
|---|---|---|
| **1st Word & 1st Word Plus** | | |
| 1st Word ST V1.0X ---> 1st Word ST 1.06 Upgrade | 100 F | 175 F |
| 1st Word Plus disc additionnel de drivers imprimantes (inc. Epson GQ Laser, Brother 1109, Epson LQ800, Sinwa CP-80, Star NL10 Parallel, Panasonic KXP 1080 et autres) | 99 F | 150 F |
| 1st Word plus guide du developpeur | 50 F | 99 F |
| **Easy Draw** | | |
| Easy Draw 1 ---> Supercharger upgrade | 450 F | 510 F |
| Easy Draw 2 ---> Supercharger upgrade | 299 F | 399 F |
| Easy Draw 2 pack de drivers imprimantes pour LQ 24 aiguilles | 130 F | 199 F |
| Easy Draw 2 pack de drivers pour Toshiba 24 aiguilles | 130 F | 199 F |
| Easy Draw 2 driver imprimantes pour HP Laserjet | 249 F | 349 F |
| **Easy Draw 2 Graphics Librairies** | | |
| Personal graphics Art Pack | 199 F | 299 F |
| Technical graphics Art Pack | 199 F | 299 F |
| Font Pack 1 (HiTech & Rocky) | 249 F | 349 F |
| **TIMEWORKS DESKTOP PUBLISHER ST** | | |
| Desktop publisher V1.xx ------> V1.12 Upgrade *** NOUVEAU *** | 150 F | 250 F |
| Clip Art disk pour DTP - inclue bordures, personnes, fleches etc. | 130 F | 230 F |

LISTE DE PRIX

LE DEPARTEMENT SOFTLINE VOUS ASSURE UNE MAINTENANCE SOFT SUR NOS PRODUITS, DES PRIX REDUITS SUR LA GAMME DES UPGRADES, UN SERVEUR MINITEL, DU TELECHARGEMENT ETC.

POUR FAIRE PARTIE DES ADHERENTS A LA CENTRALE SOFTLINE; ECRIVEZ NOUS A L'ADRESSE SUIVANTE :

**WINGS MICRO, " LA SOFTLINE "**
57, RUE DE CHARONNE
750011 PARIS

TEL : 48 07 08 80

Pour tout renseignement sur nos produits
☎ contacter nous au : **48 07 08 29**

DEMANDE DE DOCUMENTATIONS : NOM.....
PRENOM..... VILLE.....
ADRESSE COMPLETE : .....